

POR SÓLO 3,99€
JUEGO COMPLETO PC «SHERLOCK HOLMES» ¡GRATIS!
Nº 234 AGOSTO 2014
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
REPORTAJE
CIVILIZATION BEYOND EARTH
¡YA HEMOS JUGADO CON LO MÁS NUEVO DE FIRAXIS!
REPORTAJE
LOS SIMS 4
¡AHORA SÍ QUE ESTÁN VIVOS!
PREVIEW
THE EVIL WITHIN
EL TERROR SE ACERCA A TU PC
JUEGOS DEL MES
WILDSTAR
SNIPER ELITE III
VALIANT HEARTS
SPACE HULK
THE NIGHT OF THE RABBIT
PANZER TACTICS HD
A NEW BEGINNING FINAL CUT
MOTO GP 14
NASCAR 14
AHÓRRATE 5€ EN SACRED 3
¡ASÍ SERÁ EL JUEGO MÁS ESPERADO!
GRAND THEFT AUTO V
¡LO MEJOR DE ROCKSTAR POR FIN LLEGA AL PC!
AÑO XXX
Número 234
8 424094 820313 00234
P.V.P. CANARIAS 4,14€
¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
SHERLOCK HOLMES
CONTRA JACK EL DESTRIPADOR
¡NUEVA OPORTUNIDAD PARA HACERTE CON ÉL!
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR
Sherlock Holmes
contra Jack el Destripador


5 EJÉRCITOS EN LUCHA DESDE EL CORAZÓN DE EUROPA HASTA LAS ISLAS DEL PACÍFICO
40 BATALLAS DECISIVAS
65 MAPAS MULTIJUGADOR
ESCENARIOS HISTÓRICOS
300 UNIDADES MILITARES A TUS ÓRDENES
NUEVAS MISIONES DE "SNIPER" E INFILTRACIÓN

PaCiencia



Bienvenido a **Micromanía**. El número que tienes entre tus manos, realizado en plena ola de calor, contemplando con envidia las imágenes de aquellos que están de vacaciones disfrutando en la playa, es también un número en el que la paciencia tiene una relevancia especial. La nuestra se pone a prueba ante la visión de los veraneantes, mientras seguimos al pie del cañón. La de los jugadores de PC se ha puesto a prueba durante más de medio año hasta que, el pasado mes, Rockstar confirmó lo que todo esperábamos, la salida en PC de **«Grand Theft Auto V»**, el juego que ocupa nuestra portada este mes. Y también se pone a prueba la paciencia de todos y cada uno de los fans de los buenos juegos, que nos debatimos entre dudas por ver cuáles ampliarán nuestras colecciones en los próximos meses. Y es que, tras el **E3 2014**, demasiados buenos títulos se avecinan. Muchos de ellos están reflejados en estas páginas: **«Los Sims 4»**, **«Civilization Beyond Earth»**, **«The Evil Within»** y el propio **«GTA V»**. Pero si el futuro nos exige paciencia y reflexión, qué decir del presente, con un verano caliente y no sólo en el termómetro.

Disfrutar del presente

Poniéndonos filosóficos podríamos decir que el futuro no existe, tan sólo el presente, y los juegos que ya puedes disfrutar estos días no son pocos, ni precisamente malos. Ya le hemos podido dedicar tiempo a **«WildStar»**, así como a **«Space Hulk»**, **«Sniper Elite III»**, **«Valiant Hearts»**, **«A New Beginning»**, **«MotoGP 14»** y muchos más. Y los que nos hemos dejado fuera –las páginas no se estiran, por desgracia–. Pero también tenemos tiempo para disfrutar del pasado con el nuevo suplemento **RetroManía**. Pasado y presente, pues los emuladores nos permiten disfrutar de nuevo de los grandes juegos de **Topo Soft** y de los de muchas otras compañías para **Amstrad CPC**, la máquina del mes. Hay mucho más en este número de **RetroManía**, pero prefiero que seas tú quien lo descubra. Y, cuando termines con este número, disfruta del juego de regalo de este mes: **«Sherlock Holmes contra Jack el Destripador»**. Si sobrevivimos a los rigores del verano, nos vemos el mes que viene. Paciencia.

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO



24 **WILDSTAR**
El nuevo MMO de NC Soft ya está aquí y te contamos cómo es.

86 **THE EVIL WITHIN**
¿Estás preparado para el regreso del auténtico survival horror?



50 **LOS SIMS 4**
Los nuevos sims son más reales y están más vivos que nunca.

ÍNDICE POR JUEGOS

18 **GRAND THEFT AUTO V**
Ya es oficial que el esperadísimo juego de Rockstar llegará al PC.



96 **SHERLOCK HOLMES CONTRA JACK EL DESTRIPADOR**
Una de las aventuras más fascinantes de los últimos años, de regalo. Métete en la piel de Holmes y descubre al Destripador.



DENTRO DEL JUEGO

Uno de los "santos griales" de la industria, desde siempre, ha sido la inmersión en el universo virtual. Ese "estar ahí", tan, tan difícil de conseguir, y que se mueve en frágil equilibrio entre la suspensión de incredulidad, la jugabilidad y la diversión. Una sensación casi imposible que se quiebra con suma facilidad, pero que en momentos de gracia sitúa al jugador al borde del éxtasis.

No es sólo cuestión de gráficos. No es sólo cuestión de realismo. No es sólo cuestión de una perfecta simulación. Los universos más simples pueden ser los más absorbentes. Pero «Project CARS» no es simple. No es sólo gráficos. No es sólo simulación. Es –quiere ser– mucho más. ¿Es estar ahí? Quizá...


START
ON
PAGANI


La última demostración del Unreal Engine llama la atención por el detalle gráfico supuestamente alcanzado sobre un tablet como plataforma.


A través de su blog, Epic comparte discusiones acerca del diseño artístico y la experiencia de usuario en el proyecto.

¡«Unreal Tournament» cuenta contigo!

Epic Games invita a la participación de los jugadores en su proyecto para una nueva entrega free-to-play de «Unreal Tournament» que aspira a convertirse en e-sport.

Desde que Epic Games anunciase el desarrollo de una próxima entrega de la serie «Unreal Tournament», hace un par de meses, se han ido haciendo públicos un buen puñado de nuevos detalles y hasta imágenes que ya podemos ir encajando para hacernos una idea de las intenciones del estudio con este proyecto. De entrada, parece que los chicos de Epic tienen la intención de compartir con los aficionados los avances del proyecto. ¿Se trata de un compromiso de la colaboración real o sólo es un intento de convocar la anteción de los medios y los aficionados? Podemos dejarlo, de momento, en que puede haber un poco de ambas cosas. Sin embargo, nos inclinamos a pensar que Epic Games pretende de veras tomarse muy en serio la colaboración de los aficionados. Y es que, dado el proyecto que perfilan, un free-to-play masivo, con vocación de e-sport, los jugadores van a ser un factor fundamental en el desarrollo.


El diario de desdarrollo de Epic Games establece un debate abierto para contar con la colaboración de la comunidad de jugadores.

Epic también se ha destacado con algunos compromisos importantes para el proyecto de «Unreal Tournament» como la realización de versiones para Windows, Linux y Mac, el soporte para mods y la ausencia total de micropagos.



Desarrollo abierto

¿Pero cómo pueden los usuarios involucrarse en el desarrollo de un juego, de tal modo que puedan influir en el re-

¡21.500 MILLONES DE DÓLARES EN VENTAS DE HARDWARE DE PC!

Esta es la cifra que estima un reciente estudio de la agencia John Peddie Research.
El informe concluye que el PC encabeza la industria con el mayor volumen de mercado.



Epic ha publicado vídeos del prototipo de «Unreal Tournament» que parece apuntar a una acción muy fluida y a un diseño de mapas y armas orientado a combates vertiginosos.

UNREAL ENGINE 4 EN UNA TABLET

A finales del pasado Junio, Epic Games realizó una demostración de su motor Unreal Engine 4 denominada "Rivals", funcionando sobre una plataforma con el prototipo del sistema Android "L" de Google y un procesador Tegra K1 de NVIDIA. El conjunto estaría disponible en una próxima generación de tabletas, smartphones y consolas micro, haciendo posible el salto cualitativo en calidad gráfica al que apunta la demo. El camino de los juegos con Unreal Engine 4 quedaría así abierto a las tabletas. ¿Incluyendo «Unreal Tournament»?



A Epic le encantaría que el próximo «Unreal Tournament» fuera un e-Sport

sultado final? Para que esto sea posible, Epic está dando pasos decisivos. El primero, hacer del blog de desarrollo de «Unreal Tournament» sea un espacio abierto al debate sobre cuestiones de diseño. Pero aún más importante es que el código del proyecto, estará a disposición de todos los usuarios registrados en los foros del juego. Así entusiastas y aficionados podrán contribuir aportando material e ideas.

Recursos compartidos

Por supuesto, Epic Games se mantendrá al timón del desarrollo del proyecto «Unreal Tournament», pero además de lo citado anterirmente, planea abrir un centro de recursos compartidos, algo así como un *marketplace*, para concentrar todas las aportaciones de los entusiastas y tomarlos en consideración. Se trata de un desafío osado, si bien los beneficios pueden ser inmensos. La mecánica del *marketplace* permitiría la participación de aficionados con casi cualquier nivel de conocimientos: jugadores, modders, grafistas, modeladores 3D, programadores... La idea contempla que los ingresos que pudiera generar el *marketplace* puedan dividirse entre el creador de un mod y la propia Epic Games, que emplearía su parte en financiar los gastos derivados del proyecto. Llevar esto a cabo es harto compliaco, pero Valve ha desarrollado un mercado de comunidad para Steam y, si Epic se atreve, quizá sea posible.

Fieles por ahora a su compromiso, los estudios de Epic ya muestran un prototipo del proyecto en movimiento y han desvelado algunos diseños. Si tú tienes ideas y te animas a participar, no econtrarás mejor ocasión, entra en **unrealtournament.com/blog/**

HYPE



«Grim Fandango» vuelve remasterizado



Ya lo anunciamos en micromania.es ¿Te lo puedes creer? Tim Schafer prepara el regreso este clasicazo de las aventuras con una edición puesta al día y mejorada. ¡Gran noticia!

«No Man's Sky» confirmado para PC



Hello Games captó mucha atención en el pasado E3 y, poco después, ha confirmado una versión para PC con la que lanzarnos a la exploración planetaria en «No Man's Sky».

«Hearthstone» estrena aventuras

Blizzard lanza «La Maldición de Naxxaramas», el primer pack de aventuras para su popular juego de cartas, que nos llevará a explorar una necrópolis repleta de zombis.

«PES 2015» viene con micropagos



En el nuevo «PES 2015» Konami estrenará el sistema MyClub, que permitirá adquirir jugadores y entrenadores mediante experiencia o usando micro-transacciones.

Thrustmaster apoya «Project CARS»



El fabricante de periféricos ha anunciado su colaboración con Slightly Mad Studios para desarrollar volantes que ofrezcan la mejor experiencia en «Project CARS».

EL TERMÓMETRO

GAMEPOLIS CELEBRA EL GAMING EN MÁLAGA



¡Más eventos gaming locales! Después de los animados Gamergy (Madrid) y Dreamhack (Valencia), el festival Gamepolis se celebra en Málaga los días 25, 26 y 27 de julio.

IRRUMPE POR FIN EL ESPERADO «FIREFALL»

Desde que se dio a conocer, allá en 2010. «Firefall» es uno de los free-2play más esperados. Ahora, por fin, Red 5 Studios ha anunciado su lanzamiento para ya mismito, el 29 de Julio.

EL CREADOR DE «LOS SIMS 4» ESTÁ CERCA

Maxix prepara lanzar una demostración del creador de «Los Sims» durante este verano. Todo el que tenga curiosidad, podrá probar este editor de personajes en **thesims.com**

¿QUÉ QUIERES VER EN «MASS EFFECT 4»?

BioWare ha lanzado una encuesta acerca de tus preferencias para la próxima entrega de «Mass Effect» si quieres participar, entra en **surveymonkey.com/s/69HFZTS**

APÚNTATE YA A LA BETA DE «THE CREW»

Se aproxima el MMO de conducción de Ubisoft pero la compañía no quiere dejar cabos sueltos y nos invita a probar la beta. Si te animas, visita **thecrew-game.ubi.com**

PRÓXIMAS PELIS DE «THIEF» Y «DEAD RISING»



Se han puesto en marcha dos largometrajes inspirados en videojuegos. El de «Thief» ha entrado en producción y el de «Dead Rising» nos llegará en la plataforma de Sony y en Blu-ray.



«The Witcher» expande su universo de juego

Ante las expectativas de la tercera entrega, CD Projekt no deja de anunciar nuevos productos relacionados con la saga.

A medida que «The Witcher: Wild Hunt» se deja ver, despierta más y más atención en los medios. Y claro, los chicos de CD Projekt RED están haciendo lo posible por rentabilizar al máximo la popularidad de Geralt de Rivia. Comenzamos el año el primer número de la serie de comic "House of Glass" firmada con Dark Horse. A esto l e siguió el anuncio del juego de mesa, "The Witcher Adventure Game" que ahora también contará con una edición digital. Más recientemente, CD Projekt ha desvelado el MOBA «The Witcher Battle Arena» que desarrollan sus compatriotas de Fuero Games. Y, lo último, es un libro de arte que describirá todo el universo de The Witcher. ¿Se quedará ahí la cosa?

Sabemos que, al menos, los dos juegos –el MOBA y el de mesa– estaban en los planes de CD Projekt desde hace tiempo. ¿Y el resto? Bueno, los fans lo celebramos y los disfrutaremos, seguro y esperemos que no distraigan a CD Projekt del desarrollo de «Wild Hunt».



CD Projekt anticipa el éxito de la tercera y aprovecha el tirón para ofrecer a los fans nuevos juegos y coleccionables.



«The Witcher Battle Arena» tiene una pinta fenomenal. Un MOBA que podrás jugar gratuitamente en tabletas Android, iOS y Windows.



CD Projekt y Dark Horse van ya por el 5º capítulo del comic "House of Glass" y ya han anunciado el libro "The World of The Witcher".

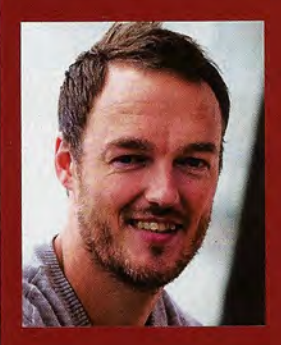
EL COSPLAY DE YENNA



La expansión del mundo "The Witcher" no sólo responde a la estrategia comercial de CD Projekt. La presencia de la compañía en las redes sociales, eventos y ferias convoca a una inmensa comunidad de aficionados entregados... Fan art, relatos alternativos, mods. Y alguno se atreven hasta con el cosplay, como esta caracterización de la añorada Yennefer, realizada e interpretada por Eve Beauregard, tal como la hechicera aparecerá en «Wild Hunt».

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



«Mirror's Edge 2» se ha hecho de rogar porque nosotros lo retrasamos. Si hubiera sido por EA, habría salido cuanto antes, pero les dijimos que era mejor esperar. Así es nuestra relación: los de EA son como el poli bueno, y los de DICE, el poli malo. Ellos son muy entusiastas, y nosotros, bastante críticos.

Patrick Bach, productor ejecutivo de DICE



Mucha gente me pregunta sobre «StarCraft Ghost», un juego en tercera persona protagonizado por un ghost del universo «StarCraft». No sé si se llevará a cabo algún día esa idea, pero es algo que nos gustaría hacer. De hecho, fue un proyecto que se barajó en la época de Xbox y PlayStation 2.

Alex Mayberry, productor de Blizzard



El programa Gameworks que Nvidia ofrece a los desarrolladores para que sus juegos rindan mejor con las tarjetas de esta marca es una amenaza para los jugadores, ya que se empeora el rendimiento con las tarjetas AMD. Nos resulta muy difícil adaptar nuestro hardware a las directrices de Gameworks.

Robert Hallock, relaciones públicas de AMD

El DLC menos vendido de cualquiera de nuestros juegos de PC ha generado más ingresos que la aplicación para Android y iOS más exitosa de la que tengamos cifras. Por tanto, la elección es clara: el PC es nuestra plataforma de referencia. Ya se verá si algún día nos centramos en los dispositivos móviles.

Brad Wardell, director general de Stardock

LANZAMIENTOS DE AGOSTO

SACRED 3



El nuevo «Sacred» desarrollado por Keen vuelve a ser un juego de acción y rol, pero centrado en los modos cooperativos. Koch lanza la First Edition con DLC y caja metálica por 44,95 €.

Fecha de lanzamiento: 01 / 08 / 2014

ULTRA STREET FIGHTER IV



Capcom prepara la nueva entrega del clásico de lucha «Street Fighter» que será lanzado simultáneamente en PC y consolas, con cinco personajes nuevos y los viejos conocidos. Sale por 24,95 €.

Fecha de lanzamiento: 08 / 08 / 2014

RISEN 3: TITAN LORDS



Nos llega la tercera entrega de la excelente saga de rol «Risen». Piranha Bytes nos brinda un espléndido universo de fantasía para explorar, combatir y prosperar. Koch lo lanza por 44,95 €.

Fecha de lanzamiento: 15 / 08 / 2014

METRO REDUX



4A Games reúne las dos entregas de la formidable adaptación de las novelas de METRO en una edición remasterizada que incluye todos los contenidos descargables por 34,95 €.

Fecha de lanzamiento: 29 / 08 / 2014



POST RENACIMIENTO

HACER BORRÓN Y CUENTA NUEVA ES SÓLO EL PRINCIPIO. ¿QUÉ LES OCURRE A LOS ICONOS TRAS "REINVENTARSE"?

El último «Tomb Raider» olvidó a Lara Croft para inventarse a Lara Croft. Una adolescente arrojada a un entorno hostil, sin más habilidades que el instinto de supervivencia.

El experimento fue todo un éxito, pero ¿qué ocurre con un icono como éste cuando la historia perdida ha de contarse? «Rise of the Tomb Raider» quiere ser la respuesta a esta pregunta, pero Crystal Dynamics la guarda a buen recaudo. Si todo va bien, el renacimiento de Lara será sólo un nuevo principio.



La Comic Con trae muchas novedades

Los videojuegos ganan protagonismo en la famosa convención del cómic, ofreciendo esperados avances.

Tradicionalmente, el cómic y los videojuegos han hecho buenas migas, y es que ambas formas de entretenimiento comparten el mismo público objetivo. Las compañías de videojuegos son muy conscientes de ello y en las últimas ediciones de la Comic Con los juegos han ido colonizando más espacio y tiempo de exhibición. Este año, más que nunca, vamos a tener que permanecer atentos a la convención, porque compañías como EA, CD Projekt, Ubisoft, Bethesda, Deep Silver y Microsoft han planeado mostrar nuevos avances de sus títulos más esperados.

Demos jugables

Entre las demostraciones más esperadas EA ha anunciado un adelanto inédito de «Battlefield: Hardline» y también –por fin– parece que podremos conocer algún detalle de la cuarta entrega de «Mass Effect». Por su parte, CD Projekt ha confirmado su presencia en la Comic Con con la intención de mostrar una demo del juego de media horita, nada menos. También cabe esperar avances de juegos como «The Evil Within», «Escape Dead Island» y el próximo «Tomb Raider». La agenda completa, la tienes en **www.comic-com.org**



LA CITA ES EN SAN DIEGO



Aunque se trata de un evento local, la proyección internacional de la **Comic Con** ha convertido a San Diego (California) en el eventual escaparate de algunos de los videojuegos en desarrollo más esperados durante los **días 23 a 27 de Julio**. Dada la atención que los fans de todo el mundo dedican a la Comic Con, las compañías se han tomado muy en serio su presencia allí. Atento a **micromania.es** porque te daremos más detalles de lo mostrado.

Más de una treintena de títulos confirmaron su presencia en la Comic Con, incluyendo «Fable Legends», «Super Dead Rising», «Evolve» o «Battlefield Hardline».

Gamergy volverá en Otoño

Después del gran éxito de la reciente edición de Gamergy en Madrid, el festival gaming de juegos online prepara su regreso para Diciembre

El festival Gamergy organizado por la Liga de Videojuegos Profesional e IFEMA concluyó un exitoso fin de semana después de recibir a casi 20.000 visitantes, con una gran presencia de las comunidades de juegos como «Call of Duty», «League of Legends», «FIFA» o «Minecraft». También logró una gran difusión su retransmisión online, con más 200.000 aficionados que pudieron seguir la 6ª edición del torneo FinalCup. En definitiva, que Gamergy ha triunfado a lo grande y demuestra que España va camino de convertirse en una potencia en los e-sports.



La FinalCup enfrentó a 400 de los mejores jugadores de e-sports de nuestro país... ¡Qué espectáculo!

Prepárate para asistir

Si te lo perdiste, no te preocupes que la feria vuelve y con más espacio dedicado. La próxima Gamergy se celebrará en Madrid los días 5 al 7 de diciembre de este año. Para acudir, pásate por **www.gamergy.es**




Además de emocionantes torneos, Gamergy celebró presentaciones y conferencias de populares juegos online.




LOS MÁS ESPERADOS

El mes que viene, tras el lanzamiento de «GRID Autosport» habrá movimiento en nuestra lista, pero nuestra lista de deseos se queda intacta este mes.

PARRILLA



GRID AUTOSPORT
» JUNIO 2014 » VELOCIDAD
» CODEMASTERS » PC, 360, PS3
El nuevo «GRID» tiene una pinta soberbia. ¡Qué ganas de ponernos al volante!

THE EVIL WITHIN
» 24 DE OCTUBRE DE 2014 » ACCIÓN / AVENTURA » TANGO GAMEWORKS / BETHESDA » PC, PS3, PS4, XB 360, XB ONE
Amenaza con aterrorizarnos estupendamente.

ASSASSIN'S CREED UNITY
» 28 DE OCTUBRE DE 2014 » ACCIÓN / AVENTURA » UBISOFT MONTREAL / UBISOFT » PC, PS4, XB ONE
Queda poco para el asalto de la saga a La Bastilla.



CALENTANDO



CIVILIZATION: BEYOND EARTH
» OCTUBRE 2014 » ESTRATEGIA » FIRAXIS / 2K » PC, MAC, LINUX
La evolución natural de «Civilization» nos lleva a emprender la conquista de otros mundos.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» NOVIEMBRE 2014 » ACCIÓN
» SLEEDGEHAMMER / ACTIVISION
» PC, XB 360, XB ONE PS3 Y PS4
La serie da un salto hacia las guerras del futuro.

BATMAN ARKHAM KNIGHT
» 2015 » ACCIÓN / AVENTURA
» ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS
» PC, PS4, XB ONE
Los primeros vídeos auguran una entrega brutal.

EN BOXES

THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 2015 » ROL » CD PROJEKT / NAMCO BANDAI » PC, MAC, PS4, XB ONE
Un trailer brutal en el E3 2014 y una demo en tiempo real auguran un juego apoteósico.

TOM CLANCY'S THE DIVISION
» 2015 » ACCIÓN / ROL MMO
» MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT
» PC, XBOX ONE, PS4
Se va al año que viene, pero mantiene el interés.

CYBERPUNK 2077
» 2015 » ACCIÓN/ROL
» CD PROJEKT » PC, MAC, PS4, XB ONE
Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles por ahora, pero las expectativas son altísimas.

¡La acción vuelve a Pandora!

Borderlands The Pre-Sequel

✲ Acción/Rol ✲ GEARBOX/2K ✲ OCTUBRE 2014



SI QUIERES EXPLORAR PANDORA, AHORA SERÁ MÁS FÁCIL...
Además de los escenarios, armas y personajes, otra de las novedades de «The Pre-Sequel» serán los vehículos. Sí, antes existían vehículos... ¡pero no como estos! Una nueva gama estará a tu disposición para que no te dejes ni un rincón por explorar.



¡EN BUSCA DE JACK EL GUAPO!

Toda moneda tiene dos caras y toda historia, como mínimo, dos versiones. Hasta ahora sabíamos lo perverso que era Jack el Guapo, uno de los personajes más oscuros de la historia de «Borderlands». Ahora, tendremos oportunidad de conocer su historia, luchando a su lado en el ascenso a megalómano de Hyperion.



GEARBOX NOS DEVUELVE A PANDORA PARA CONTARNOS LA HISTORIA DEL ASCENSO DE JACK EL GUAPO

¡Y HABRÁ MUCHAS MÁS ARMAS!

Si las dos entregas -y todos los DLC de ambas- de «Borderlands» mostraban el casi infinito arsenal disponible como uno de los pilares del diseño de su acción, en «Borderlands The Pre-Sequel» no se han olvidado de potenciarlo. Sí, potenciarlo y mejorarlo, con nuevos diseños y armas basadas en láser y rayos congeladores, por dar sólo un par de ejemplos, que volverán a cumplir los sueños de los fans del gatillo fácil.



¿QUIERES FLOTAR CON NOSOTROS?

Los nuevos entornos de juego en gravedad cero, harán que con un sencillo impulso puedes flotar y avanzar decenas de metros. La acción adquiere asaí un nuevo matiz, con protagonistas y enemigos luchando mientras están en el aire. La puntería será ahora un plus, y mantener la mente fría algo imprescindible.

DE VUELTA AL ORIGEN

Gearbox explota una de sus sagas más rentables y prestigiosas dando una vuelta de tuerca al diseño de la acción. **Todo es igual y todo es distinto en esta vuelta a los orígenes de «Borderlands».** Una trama complementaria a las de los juegos anteriores, para conectarlas y explicar los puntos oscuros de las mismas. ¿Será suficiente?

¡LA ERA DEL GÁNGSTER LLEGA POR FIN AL PC!

GRAND THEFT AUTO V

Han sido meses de espera. Rumores, silencios, más rumores, más silencios... Sabíamos que iba a llegar, pero cómo le gusta a Rockstar hacerse de rogar.

Los Santos está cada vez más cerca. El gran sueño americano se va a hacer finalmente realidad, pero ha sido duro llegar hasta aquí. Nos referimos, claro a los jugadores de PC, que se nos ha hecho cuesta arriba y nos ha costado mordernos las uñas hasta el hueso hasta que a Rockstar le ha parecido bien confirmar que «GTA V» llegaría al PC. ¿Es que no teníamos confianza en ello? Sí, pero...

La historia de Michael, Franklin y Trevor, el trío protagonista de «GTA V» promete ser algo que te pondrá los pelos de punta. No tanto por el desarrollo de la trama, sino por el diseño de la acción y la jugabilidad. Los que han jugado la versión de consolas del juego de Rockstar la han juzgado como una obra maestra. Dado que la versión para PC –y consolas de nueva generación– va a traer, además, mejoras técnicas y extras inéditos, lo único que podemos hacer es empezar a frotarnos las manos. Pero estábamos hablando de Michael, Franklin y Trevor, así que volvamos a ellos, porque son los que nos van a mostrar todos y cada uno de los rincones de Los Santos.

De vuelta al trabajo

Michael es un ladrón retirado. Un experto delincuente que, a sus cuarenta y muchos, quiere tener una vida tranquila. Pero ya conoces eso de que "quien a hierro mata..." Por razones que ya descubrirás, tioene que volver al trabajo, y con ese objetivo conocerá a Franklin, un joven pandillero que quiere jugar en las ligas mayores del crimen, y se volverá a juntar con Trevor, un viejo conocido de Michael que, además de amar el delito, está completamente zumbado. Cada uno de estos personajes tiene una personalidad definida y única, poseen ciertas habiolidades y son especialistas en llevar a cabo trabajos concretos. Y, lo mejor, es que en «GTA V» manejarás a los tres personajes.

Ese será el primer gran punto de distinción de «GTA V» sobre cualquier otro mundo abierto. Podrás pasar de controlar un personaje a otro en cualquier momento. La úni-

EL MUNDO ABIERTO MÁS FAMOSO DEL MOMENTO LLEGA POR FIN AL PC, CON NUMEROSAS MEJORAS



Si crees que puedes... ¡hazlo! «GTA V» llega al PC, por fin, para demostrar lo que es la libertad de acción total en un juego. ¡Haz lo que quieras!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Aventura**
- Estudios/Compañía: **Rockstar/Take 2**
- Fecha prevista: **Otoño 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción y aventura, en un mundo abierto**, ambientado en la ficticia ciudad de Los Santos.
- Tendrá **tres protagonistas, Michael, Franklin y Trevor, tres delincuentes** que podrás manejar de forma individual.
- Podrás **pasar de controlar un personaje a otro** en cualquier momento del juego.
- **Será posible pilotar toda clase de vehículos.** De coches a veleros. De motos a helicópteros.



¿Un quad, un coche de policía, un carrito de golf?... Los vehículos disponibles para conducir en «GTA V» amplían todo lo visto en la saga.

¡Sí, puedes pilotar helicópteros! Pero ojo, porque Rockstar no ha hecho nada sencillo su control, ya que el viento afecta a su manejo...

ca limitación en este sentido será que estamos en medio de una misión, nos esté persiguiendo la poli o exista algún impedimento especial.

En los cambios de personaje a veces veremos cosas que no nos esperamos. Podremos coger a un personaje que hayamos dejado antes en el mismo punto donde lo abandonamos, pero es que cada uno de ellos, en realidad, llevará su propia vida de forma independiente. Podremos pillarlos durmiendo, levantándose con resaca, saliendo de comer de un restaurante, o de ver un espectáculo subido, o incluso veremos alguna escena que arrancará una nueva misión. «GTA V» nos sorprenderá a cada minuto, y ni siquiera cuando creamos que lo tenemos todo controlado será así, en realidad.

Tamopoco pienses que estaremos pendientes de acontecimientos del azar. En todo momento la trama principal de «GTA V» estará ahí, subyacente, y narrando la historia de modo que cada una de nuestras acciones tenga consecuencias en la misma.

Desde las misiones iniciales, de tutorial, hasta el final del juego, «GTA V» conseguirá uno de sus mayores logros dejando fluir la trama de una forma natural. Y si en algún momento nos vemos forzados a seguir una misión concreta, vendrá a cuento de lo que estemos haciendo.

Recorriendo Los Santos

Durante toda la aventura recorreremos la ciudad de Los Santos de punta a punta, por tierra, mar y aire. Y aquí, claro, entrarán en juego los vehículos: coches, motos, carritos de golf, helicópteros, avionetas, veleros... Todos ellos estarán a tu disposición, y habrá notables diferencias respecto a «GTA IV».

La conducción de coches será más sencilla y arcade, pero con un realismo notable. Los aviones y helicópteros sí tendrán más dificultad, pero es cierto que son los que menos usarás.

Por último, las habilidades de los protagonistas te descubrirán momentos de acción inolvidables. Rockstar le ha dado a cada uno de los tres personajes la opción de potenciar las secuencias de tiroteos. ¿Cómo? Piensa en «Max Payne» y tendrás la respuesta. Sí, la ralentización del tiempo, el tiempo bala y la posibilidad de hacer más daño a los enemigos durante un tiempo limitado –según el personaje– te dejarán secuencias impresionantes en la retina. **A.C.G.**



¿Un bañito, Trevor? Las misiones de «GTA V» te harán recorrer no sólo las calles y cielos de Los Santos, sino también su área submarina.



Además de todas las misiones y entretenimientos secundarios que ofrece la ciudad de Los Santos en la trama principal de «GTA V», uno de los mayores alicientes del juego de Rockstar se encuentra en el añadido de «GTA Online», en el que te puedes unir a jugadores de todo el mundo para participar en múltiples misiones, eventos y llevar a cabo actividades de lo más variado.

En «GTA Online» podrás diseñar y personalizar a tu personaje a tu gusto para que sea reconocible por el resto de los jugadores. Pero un de las cosas más interesantes del "nuevo" «GTA Online» es que, si quieres, podrás exportar al personaje que ya tuvieras, si has jugado a las versiones de PS3 o Xbox 360, a las de nueva generación y PC.









¡Vamos, hay que hacer el trabajo rápidamente! Los atracos y delitos son la esencia de las misiones del trío protagonista de «GTA V».

Pasar el tiempo en Los Santos es todo un arte. Y es que puedes hacer de todo: jugar al tenis, navegar, saltar en paracaídas... ¡de todo!

EL TRÍO MORTAL

Michael parece salido de una película o una serie de gangsters. Quizá Pulp Fiction o Los Soprano. Franklin es el típico gangsta callejero, un miembro de alguna pandilla, bastante desorientado y sin objetivos claros en la vida, ni personal ni criminal. Trevor es «GTA». Es un personaje desquiciado, enloquecido, capaz de hacer cualquier cosa sin el menor remordimiento. Su tatuaje alrededor del cuello con la frase "Cut Here" -cortar por aquí- da una perfecta idea de cómo es su personalidad.

Forman el conjunto protagonista de «GTA V». Atracan juntos, delinquen juntos, pero no siempre están juntos, y es que la opción de poder jugar con los tres, de forma individual, e pasar de uno a otro en todo momento, es una de las señas de identidad del juego.

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

¿DEMASIADO CARA?



Llevo unos meses jugando a «Hearthstone» sin gastar ni un céntimo, así que esperaba con ganas la expansión para un jugador, «Curse of NaxxRamas». Pero ahora leo en vuestra web que va a costar... ¡21,99 Ð! Me parece una pasada para un DLC. ¿No creéis? ■ Pandarian





Bueno Pandarian, la verdad es que, visto así, todo junto, quizá parezca un poco caro. Pero ten en cuenta que habrá cinco zonas que puedes comprar por separado y también puedes usar dinero virtual: por 700 monedas de oro compras una zona. Jugando (y ganando) durante unas horas, se puede conseguir gratis. Además, si tal como dices llevas meses jugando a «Hearthstone» gratis, pagar 22 € tampoco es tanto, ¿no?

¿F2P? ¡NOOOO!!!



Como fan de «Gears of War», tenía mucho interés en ver lo que Cliff Bleszinski estaba preparando, ahora que se ha pasado a los ordenadores. ¡Y me entero que es un F2P! ¿Por qué, Cliff, por qué? ¿Tu también? ■ Eduard G.

Para ser sinceros, Eduard, a algunos en la redacción también nos ha sorprendido que el nuevo juego de Cliff Bleszinski sea un F2P. Pero no nos aclaras si te molesta porque estará enfocado a los combates y el multijugador, o porque su jugabilidad girará en torno a la recaudación. Bleszinski ya ha dicho que no quiere crear un Play to Win, y que los que jueguen gratis, si son habilidosos, podrán ganar a los que usen contenido de pago. Es cierto que Bleszinski tiene talento para crear juegos AAA, pero ha querido probar con el F2P, esperemos a ver con qué nos sorprende...

LA CARTA DEL MES

e-Sports en la tele



Hace unos días tuvo lugar la FinalCup de la Liga de Videojuegos Profesional, en la Gamergy de Madrid, y me parece una pasada que la hayan retransmitido en directo en televisión a través de Telecinco, y en MiTele por Internet. Yo me he tragado los torneos completos de «Call of Duty», pero el de «FIFA 14» y «League of Legends» también estuvieron bien. ■ DarkLight27

Pues sí, DarkLight27, en este país vamos madurando, lentamente, con el tema de los videojuegos. Es un logro importante que cadenas generalistas como Telecinco retransmitan en directo un torneo de e-sports, y además uno tan importante como el de la LVP. Ojalá la iniciativa haya sido un éxito y la costumbre se popularice.

LAS FIGURAS DE EVOLVE



He visto el vídeo en vuestra web en donde se ven las figuras de «Evolve» que puedes imprimir con una impresora en 3D. Yo no tengo una, pero me parece una gran idea. Me imagino que en el futuro los juegos vendrán con sus propios muñecos imprimibles, o te los venderán para imprimir. ¡Podremos crear nuestra colección de personajes! ■ Iker



A nosotros también nos parece una gran idea que los juegos comiencen a a venir con sus figuras imprimibles en 3D, Iker. Y ten en cuenta que no necesitas tener una impresora 3D, hay tiendas como Thingiverse o Shapeways que te las imprimen. Además, todos aquellos que se quejan de que con lo digital se ha perdido el coleccionismo en los juegos... ¡Ahora podrán coleccionar figuras de plástico!

ESPAÑA EN GUERRA



Leyendo la sección La Nueva Comunidad del mes pasado, me llamó la atención un MOD de «Call of Duty» llamado «Spain at War». Nunca había probado cosas de éstas, pero lo he instalado y me he quedado alucinado con el contenido personalizado. Animo a descargarlo



LA POLÉMICA DEL MES

«Farcry 4» y su "bi-carátula"

Me han dicho que la carátula de «Farcry 4» la ha liado parda porque parecía un poco racista, pero bueno, eso no me iba impedir comprar el juego, así que fui a reservar la versión de coleccionista y... isorpresa! La carátula es distinta, y mucho menos polémica. ¿Notáis la diferencia? ■ Reinaldo M.





La verdad es que Ubisoft está en medio de todos los "fregaos". Que si en «Assassin's Creed Unity» todos los protagonistas del modo cooperativo son chicos, que si en la carátula de «Farcry 4» se desprecia a los asiáticos... Es difícil saber hasta que punto es casualidad... o marketing. En este caso hay dos carátulas distintas para diferenciar ambas versiones, que una sea más o menos afortunada ya es otra historia.



TU OPINIÓN ES IMPORTANTE, ESCRÍBENOS

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

a todos los que quieran descubrir cómo fue la Guerra Civil española. ¡Ojalá consigan terminarlo! ■ **Lorenzo D.**

Muchos MODs de juegos famosos como «Call of Duty» están muy logrados, tienen muchos meses de trabajo detrás y merecen la pena. Es el caso de «Spain at War», que pese a estar en base beta, ya tiene mucho contenido. Podéis descargarlo en: www.moddb.com/mods/spain-at-war

AL FIN, VISTA INTERIOR



Mucha gente que tenemos volante nos gusta jugar a los juegos de coches con la vista interior. En «GRID 2» la quitaron, menos mal que ha vuelto en «GRID Autosport». ¡Ahora sí que me lo compro! ■ **SchumiTheBest**

Puede que no obtengas los mejores tiempos con ella, pero la vista interior es la más realista y la más divertida cuando utilizas un volante. No era lógico que desapareciese en un juego que pretende ser un simulador, así que nos alegra que haya vuelto a «GRID Autosport».



ROL DEL BUENO



Quiero recomendar a todos el juego «Divinity: Original Sin», que ya está en Steam. Hacía años que no me divertía tanto con un JDR clásico, es lo mejor que he jugado desde «Baldur's Gate». ¡Genial! ■ **Melisandro**

Es un gran juego con aroma a clásicos como el mencionado «Baldur's Gate» o la saga «Ultima». A ver si lo traducen en castellano, porque su calidad lo merece.

INTERNET EN EL ENCHUFE



Tengo muchos problemas en mi casa con el WiFi y no me llega a todas las habitaciones. He pensado en poner extensores inalámbricos, pero me han hablado de los PLC, que son unos aparatos para llevar Internet por los cables de la luz. ¿No es eso peligroso? ¿Hay alguna condición para usarlos? ■ **Marquitos**



La tecnología PLC es segura y muy eficaz, Marquitos. No te preocupes, ¡tu router no te dará ningún calambrazo! En efecto, la conexión a través de la red eléctrica te permite llevar Internet por los cables de la luz, sin perder velocidad. Enchufas un dispositivo PLC en cualquier enchufe, conectas ahí el router por cable, colocas otro dispositivo PLC en cualquier otro enchufe de la casa, y ahí obtienes Internet por cable para utilizar con tu PC, consola, etc. Los únicos requisitos son que no puedes usar regletas en los enchufes implicados, y que sólo tengas una instalación eléctrica.



FORMIDABLE




Año tras año, Steam continúa batiendo récords. El pasado mes de junio alcanzó los 8 millones de usuarios simultáneos. ¡Espectacular! Con más de 75 millones de cuentas, a nadie se le escapa que Steam es uno de los artífices del resurgimiento del software para PC y de la consolidación de los juegos digitales en descarga. ¡Enhorabuena, Valve!

LAMENTABLE



Tras 17 años trabajando en Blizzard, Rob Pardo abandona la compañía. Atrás deja un currículo impresionante: fue diseñador jefe de «World of Warcraft» y «Warcraft III», y productor o diseñador de las saga «Diablo» y «StarCraft». En 2006 fue elegido por la revista Time, una de las 100 personas más influyentes del mundo. Después del verano decidirá su futuro.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUIÉN...

se atreverá a convertir en realidad una propuesta como SteamBoy? La posibilidad de jugar a juegos portátiles de PC es espectacular.

¿QUÉ...

futuro tiene Kinect para Windows, ahora que ha sido "desterrado" de Xbox One? Parece que está claro que es más para desarrolladores que otra cosa...

¿CUÁNTOS...

defensores de la venta de juegos en caja comprarán los juegos indie editados en este formato, por la iniciativa Indie Box? ¡Ahora es el momento de apoyar!

¿CÓMO...

es posible que Telltale siga sin traducir sus juegos al castellano? Ahora tiene el dinero y la infraestructura para hacerlo, y con más razón dado el éxito que tienen aquí.

¿POR QUÉ...

no existen más ratones simétricos, si en casa los usa toda la familia? Los zurdos lo tienen más difícil a la hora de manejar ratones estándares, pensados para diestros.

JUEGO DEL MES micromanía

¿Dominion o Exile? Esa es la cuestión...

WildStar

Únete a la titánica lucha por el dominio del rico y acogedor planeta Nexus, en un espectacular viaje a través de uno de los MMO más completos que hemos visto.

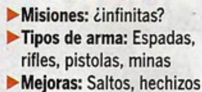
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** MMORPG
- **Idioma:** Inglés, Alemán, Francés
- **Estudio/Compañía:** Carbine Studios
- **Distribuidor:** NCSoft ▶ **Nº de DVD:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP:** 44,99 €
- **Web:** http://www.wildstar-online.com Completa y repleta de información del juego.





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** ¿infinitas?
- **Tipos de arma:** Espadas, rifles, pistolas, minas
- **Mejoras:** Saltos, hechizos
- **Multijugador:** PvP de 2v2, 3v3, 4v4 y 5v5, así como multitudinarias arenas



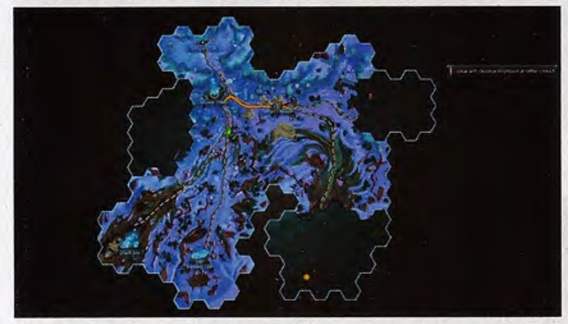
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 4770 3,4GHz
- **RAM:** 16 GB
- **Tarjeta 3D:** Gainward Phantom Geforce GTX 770 2GB DDR5
- **Conexión:** 10MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core2 Duo 2.4 GHz, AMD Phenom X3
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, ATI Radeon HD 3850,
- **Conexión:** 10MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 Quad Core 2.66GHz, Phenom II X4 3GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 5830



Tutorial completo y divertido. Desde el comienzo, aprenderemos las bases del juego realizando misiones con bots de lo más variadas.



Un enorme planeta por descubrir. Nexus se divide en vastas extensiones, que descubriremos en localizaciones independientes.



Multitud de retos. Las misiones que nos encomendarán ayudarán a a alcanzar niveles de experiencia cada vez más elevados.



El tamaño no importa. Y no tiene límites, porque en «WildStar» el tamaño de los enemigos no tendrá influencia en el resultado final si nuestro personaje desarrolla sus habilidades en la dirección correcta.



Un mundo colorido y lleno de vida. Visual y técnicamente, «WildStar» nos ofrece calidad y dinamismo a partes iguales, con una sucesión de entornos cada vez más atractivos y llenos de aventuras.

PÁSALO EN GRANDE EXPLORANDO EL ENORME PLANETA NEXUS CON SUS INCREÍBLES CRIATURAS

Hace ya más de siete años que un puñado de ex desarrolladores del mítico «World of Warcraft» emprendió un nuevo proyecto de MMO, con el objetivo de ofrecer un título de calidad y con los suficientes contenidos el día de su lanzamiento como para hacer sombra incluso al referente de Blizzard.

No podemos afirmar aún que «WildStar» le esté haciendo sombra, pero desde luego los cimientos sobre los que se asienta desde el primer día son los más sólidos vistos desde el monstruo de Blizzard. Vamos a ver de lo que es capaz de ofrecernos este esperado título de Carbine.

Elige una facción

La historia que hay detrás de «WildStar», como en cualquier buen MMO, está plagada de distintas razas y un planeta en disputa. El planeta del que hablamos es Nexus, y por el lucharán distintas facciones, formadas por los Aurin, Draken, Cassian, Granok o Mechari. Estas razas deberán alinearse en una de las dos facciones en conflicto.

A la hora de elegir la clase de nuestro personaje tendremos numerosas opciones, podremos seleccionar, además de las facciones, su especialidad vital: Warrior, Stalker, Esper, Spellslinger, Medic y Engineer. A través de esta elección, marcaremos gran parte del futuro de nuestro personaje en el planeta Nexus.

Y no sólo eso, durante nuestra fase de aprendizaje podremos ele-

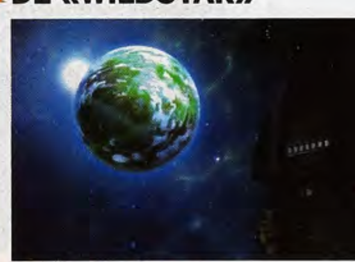
LA REFERENCIA

WOW Mists of Pandaria

- **Es el principal exponente del género MMORPG,** el título al que todos los demás juegos han querido emular.
- **En el encontrarás miles de quest, al igual que en «WildStar»,** además de multitud de material extra
- **Un universo legendario,** repleto de protagonistas del universo Blizzard.



NEXUS, LA JOYA DE «WILDSTAR»



Fué habitado hace más de mil años por los Eldan, una raza indígena que obtuvo notables adelantos tecnológicos y que misteriosamente desapareció sin dejar rastro. Ahora, tras numerosas misiones de exploradores y arqueólogos espaciales, Nexus ha sido descubierto en una zona aún no asignada al control del imperio. Sus riquezas, que podrían ser la solución a un futuro próspero para los Exile, son la principal razón de la pugna por el planeta.



Un sistema de combate sobresaliente. Uno de los aspectos que más podrían perjudicar a un MMORPG es este, y Carbine lo ha resuelto de manera maestra, siendo fluido y realmente divertido.





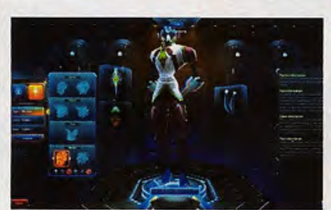
El Imperio Dominion. Esta facción es la que retiene un mayor poder tecnológico y destructivo, con grandes criaturas de guerra.

¿DOMINION O EXILE?

La eterna lucha entre el bien y el mal es el epicentro de la trama de «WildStar», como el imperio y la república en Star Wars, pero en esta ocasión por controlar Nexus.

Exile. Son un grupo de exiliados y refugiados que han creado una alianza destinada a colonizar Nexus, y así poder ofrecer un futuro a sus civilizaciones. Los Dominion tratarán de impedirlo.





Dominion. Representan al imperio que gobierna la galaxia, y ahora su gran objetivo es expulsar de Nexus a la alianza de exiliados, esa "gentuza" como ellos la llaman. La batalla está servida.



La fauna de Nexus. Pasear por el planeta significa descubrir en cada valle, cueva o montaña, multitud de criaturas nuevas, con espectaculares propiedades, que nos obliga a evolucionar para derrotarlas.

BUSCA Y ENCUENTRA TU CAMINO COMO SOLDADO, COLONO, CIENTÍFICO O EXPLORADOR

gir también alguno de los cuatro "paths" disponibles, que determinarán muchas de las futuras experiencias que vivamos en «WildStar», porque dependiendo del camino que escojamos, podremos moldear en una dirección u otra a nuestro personaje.

La consecuencia de todas estas elecciones será que se hará casi imposible ver a dos personajes creados de forma similar en todo el juego. Tantas posibilidades de personalización, ya no sólo visual, sino sobre todo vital, otorgan a «WildStar» una riqueza y variedad difíciles de encontrar hoy en día en cualquier otro MMO.

¿Más de lo mismo? Sí, ¡pero mucho mejor!

Si nos limitamos a decir que «WildStar» está lleno de quests tradicionales, las típicas donde hay que matar a este o aquel, recoger esto o aquello, activar esta máquina o la de más allá, no le haríamos justicia, y la diferencia con todo lo que hemos jugado hasta ahora es la forma de ejecutarlas.

Su sistema de combate es realmente divertido, fluido y fácil de aprender. Es una de las razones por las que «WildStar» automáticamente parece un MMO más divertido que los demás, porque deseamos dar mamporros a todo lo que se mueve sólo por el hecho de utilizar sus sencillos controles de combate, usando el ratón y las teclas numéricas.

Además de quests y otros objetivos más tradicionales, «WildStar» destaca por la calidad y cantidad de contenidos disponibles desde el mismo día de su lanzamiento. De esta manera, el PVP es uno de los más completos que hemos visto, con varias modalidades de combate contra otros jugadores. Todos estos combates nos



Housing. Al igual que otros MMO, en «WildStar» también podremos montarnos una choza con todo lujo de detalles sobre una isla flotante, y poder compartirla con nuestros amigos.



Zarpando hacia lo desconocido. Tras el completo tutorial, nuestro protagonista podrá embarcar en diferentes muelles hacia Nexus, dependiendo de este, "aterrizaremos" en distintas zonas del planeta.

irán aportando la experiencia suficiente para ir aumentando nuestro nivel, hasta el crítico y máximo por ahora nivel 50, donde podremos disfrutar de combates desde dos contra dos hasta cinco contra cinco jugadores, donde la diversión y recompensas están aseguradas.

Un mundo vivo

La sensación que tenemos al jugar con «WildStar» por primera vez, es que estamos ante un juego muy completo, donde el ritmo es alto y es difícil caer en el aburrimiento en un entorno frecuentemente cambiante. Además de contar con una riqueza de escenarios y entornos difíciles de abarcar desde el principio.

Los gráficos y el diseño de las distintas localizaciones del planeta Nexus aportan frescura al género y se muestran llenas de color, a merced del estilo cartoon con que se han dotado a los personajes y escenarios de «WildStar».

Para rematar, no falta el "Housing", que nos permite construir nuestra propia casa sobre increíbles islas flotantes. J.S.F.

CALIDAD Y CANTIDAD

«WildStar» es un MMO que bebe de sus muchos antecesores, se queda con lo mejor y nos lo ofrece en cantidad.



› Action Set Builder. Esta herramienta permitirá a nuestro personaje ir moldeando sus habilidades a nuestro antojo, volcándonos en aquellas que creamos más útiles para la clase y "path" elegidos,



› Paths. Además de las diferentes clases , podemos elegir el "path" que más se adapte a nuestra personalidad, como las de soldado, colono, científico y explorador,



› Quest. Aunque a priori no buscan objetivos distintos de otros títulos del género, en «WildStar» las quests destacan por su dinamismo, variedad y, sobre todo, diversión.



› Objetivo nivel 50. Ese es el techo que de momento han marcado los chicos de Carbine en lo referente al nivel de experiencia, lo que no quiere decir que aquí acabe la diversión, todo lo contrario.



› ¿Suscripción o no?. El sistema de suscripciones de «WildStar» es muy flexible, el tradicional de pago mensual o el novedoso CREDD, que permite pagarnos la suscripción con dinero obtenido mientras jugamos, lo que premia a los jugadores más fieles frente a otros más ocasionales, sin duda es una buena alternativa.

ALTERNATIVAS

› The Elder Scrolls Online Si te apasiona Tamriel, el título de Bethesda es una gran alternativa como MMO.
▶ Más inf. MM 231 ▶ Nota: 92

› Guild Wars 2 Uno de los pocos títulos que ha osado bajar del trono al todopoderoso «WoW».
▶ Más inf. MM 212 ▶ Nota: 98

nuestra opinión

CREA TU PROPIA AVENTURA. Las posibilidades que nos ofrece «WildStar» son casi infinitas, tanto a la hora de moldear personajes como de explorar Nexus.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●○○
- › Jugabilidad ●●●●●●
- › Dificultad ●●●●●○
- › Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- Variedad de quest. No se hace monótono como otros MMORPG y es muy dinámico.
- Las clases, paths y sus sucesivas evoluciones son muy variadas e invitan a seguir jugando.
- El sistema de combate es sobresaliente, de los más fluidos y divertidos que hemos jugado.

Lo que no nos gusta

- Como es norma en el género, pagar 45 euros para obtener sólo un mes de suscripción "gratis".
- No está traducido al Castellano, lo que le restará seguramente tirón en nuestro país, además de nota por nuestra parte.

Calidad ante todo

Desde el dia uno que te hagas con una suscripción a «WildStar» te lo vas a pasar pipa, pocos juegos de este género se han mostrado tan completos desde el mismo dia de su lanzamiento como este, no te cansarás de recorrer Nexus y completar sus variadas quest, mejorar a tu personaje y liarla parda en las multitudinarias arenas.

La nota

88

JUEGO RECOMENDADO micromanía

La guerra depende de una bala

Sniper Elite III

Tanto übersoldat y resulta que, al final, un tipo con un rifle de francotirador, astucia y algo de maña puede acabar con el Reich... ¡Eso sí que es ser un súpersoldado!



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Rebellion
- **Distribuidor:** Bandai Namco ▶ **Nº de DVD:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *www.rebellion.co.uk/ganes/sniper-elite-3*

En inglés, con información justa y algún vídeo.

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Fases:** 8
- **Tipos de arma:** 4
- **Modos de carga (arsenal):** 4
- **Tipos de desafío:** 3
- **Coleccionables:** 110
- **Multijugador:** Sí (3 modos cooperativo, 5 modos versus)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 3 GHz, Athlon 64 X2 4200
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 18 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800, Radeon HD 3870
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¡Aprovecha las sombras! Y anda en modo sigiloso. El enemigo te puede detectar tanto por tu visibilidad como por el ruido que hagas.



Cuando desbloqueas armas puedes elegir la configuración de tu equipo para cada misión. Si prefieres repetir, eres libre de hacerlo.



¡Un paso más y el último oficial caerá! Eliminar silenciosamente por la espalda a los enemigos es de lo más eficaz. Hazlo a menudo.



¡África es el nuevo escenario de la Segunda Guerra Mundial! Viaja a Tobruk y otras localizaciones históricas de la guerra para combatir al Eje como un experto francotirador y soldado de elite.



¡Acostúmbrate a esta vista, que es la que más vas a usar! En los objetivos lejanos es inevitable usar el rifle de francotirador. Eso sí, aprende a usar los ruidos del entorno para que no te detecte el enemigo.

VIAJA A ÁFRICA EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, Y LUCHA CONTRA EL EJE CON TU PUNTERÍA

Aquellos que buscamos algo distinto en la acción, y más concretamente en la acción bélica, más allá de la ya trilladísima guerra moderna, estamos de enhorabuena cuando juegos como «Sniper Elite III» aparecen. No sólo cambian el escenario, la ambientación y nos mandan de vuelta a combatir al mejor enemigo que ha existido jamás en los juegos de guerra, los nazis –para desgracia histórica en la vida real, claro–, sino que intenta aportar un punto de vista diferente en jugabilidad, diseño de misiones y toques tácticos.

«Sniper Elite III» ofrece todo eso, y lo hace, además, muy bien. Y, por añadidura, tiene la fantástica idea de llevar la acción al frente africano, en el que tenemos que superar todo tipo de misiones contra objetivos de las fuerzas del Eje: alemanes e italianos, los últimos unos enemigos que no se prodigan tanto en los juegos de acción bélica.

Sobre el hombro

La tercera persona que usa «Sniper Elite III» es imprescindible para jugar en la mayoría de las misiones. Los escenarios y objetivos están diseñados de tal modo que puedes buscar caminos alternativos para llegar a ellos y recorrer los mapas buscando los mejores puntos de identificación y ataque lejano. Eres un francotirador experto, no lo olvides, y aunque puedes eliminar a tus enemigos de formas muy variadas –ataques por la espalda en silencio, pistola con si-

LA REFERENCIA

Sniper Ghost Warrior 2



- **La acción de ambos juegos se basa en una premisa similar** aunque «Sniper Ghost Warrior 2» se ambienta en un conflicto contemporáneo.
- **En la campaña de «Ghost Warrior 2»** te acompañan personajes de la IA.
- **«Sniper Elite III» ofrece modos multijugador** más variados y logrados.

EL FRENTE AFRICANO



La vuelta a la Segunda Guerra Mundial, tras tanta acción bélica moderna, se agradece, y el salto al campo de batalla africano es un punto a favor de «Sniper Elite III». Si bien es cierto que, al final, las misiones acaban pasando por alto en gran manera el componente histórico y estratégico de la guerra africana, el diseño de las mismas sí abunda en un apartado más táctico que en juegos anteriores a la hora de conseguir tus objetivos. Una lograda ambientación y un diseño de misiones muy bueno.



Todos los escenarios ofrecen una visión global de tus objetivos desde ciertos puntos de los mismos. Localízalos, márcalos con los prismáticos para seguir sus movimientos y ataca a distancia.

LA BRUTALIDAD DE LA GUERRA

La "bullet cam" no es algo nuevo en los juegos y mucho menos en la saga «Sniper Elite», pero nunca había sido tan brutalmente explícita como en esta entrega. ¡Da miedo!

› Cámara X. En realidad, la saga «Sniper Elite» llama a a esta cámara "X Cam", porque cuando impacta en el enemigo vemos a través de la piel los destrozos que una bala es capaz de causar en un cuerpo.





› ¡Es impactante! La brutalidad explícita con que Rebellion ha plasmado los impactos es estremecedora. Por desgracia, te acabas acostumbrando a tanta violencia dada la profusión con que se activa la cámara.



En las distancias cortas, nada como un silenciador. Si no te da tiempo a acercarte a un enemigo por la espalda, usa tu pistola con silenciador antes de que te detecte.



¿Y ese fantasma de ahí? Cuando te detectan se "dibuja" tu silueta en el punto en que te han visto. No vuelvas a él porque irán ahí los refuerzos y reubícate en otro punto.

lenciador, ametralladoras, granadas...– tu rifle es tu mejor arma.

Un buen disparo exige temple, paciencia y aguantar la respiración, literalmente. El pulso es vital a la hora de apuntar y disparar, y has de tener en cuenta la balística y la gravedad en los niveles más elevados de dificultad.

Además, el enemigo te detecta por la vista y el oído. Muchas veces has de provocar distracciones lanzando objetos, o usar estratagemas que disimulen los ruidos de los disparos de tu rifle. No te vamos a decir cuáles porque es muy divertido descubrirlos, pero el propio juego te va dando pistas a medida que recorres los escenarios.

«Sniper Elite III» es muy divertido porque te da pistas, sí, pero no resuelve por ti las misiones. Te invita a explorar alternativas y opciones, y aunque a veces tiene algún pequeño bug que puede fastidiarte un poco, el entorno, por lo general, reacciona de forma lógica a tus actos. La guerra de «Sniper Elite III», en definitiva, es muy recomendable, pese a que acabe haciéndose repetitiva. Pero los desafíos son muchos y los enemigos, más. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

› CoD Ghosts

Uno de los más recientes representantes de la acción bélica moderna y de la saga más exitosa.

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 85

› Wolfenstein T.N.O.

La vuelta a la guerra contra los nazis de Blazkowicz ha resultado ser un juego fabuloso.

▶ Más inf. MM 232 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

UN SOLDADO DE ELITE CONTRA EL EJE. **Métete en la piel de un francotirador de elite y acaba con todos los enemigos del Eje durante la Segunda Guerra Mundial.**

Valoración por apartados

- › Gráficos
- › Sonido
- › Jugabilidad
- › Dificultad
- › Calidad/precio

Lo que nos gusta

- El diseño de las misiones invita a probar diversas tácticas y caminos para lograr tus objetivos.
- Gráficamente está a un nivel muy notable.
- La X-Cam. Es impactante, brutal y resulta hipnótica. Aunque el juego abusa de su uso.
- La campaña cooperativa y los desafíos.
- El multijugador versus. Original y divertido.

Lo que no nos gusta

- Tiene pequeños bugs que afectan a la consecución de objetivos secundarios.
- A la larga se llega a hacer repetitivo.

Modo individual

Un estupendo desafío bélico. Sigilo, puntería y táctica se unen en fases de excelente diseño. ¡Dispara a la cabeza y que no te pillen!

La nota **86**

Modo multijugador

La guerra en compañía es mejor. Los modos cooperativos y versus ofrecen una nueva perspectiva de la acción.

La nota


88

SÓLO POR SER SOCIO DE **GAME**
¡VENTAJAS AL INSTANTE!

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!











GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES



¡Oh, qué guerra tan bonita!

Valiant Hearts

Sí, decir que una guerra es bonita es una afirmación miserable, ¡pero la de «Valiant Hearts» lo es! Es la Primera Guerra Mundial contada con amor, pasión y diversión.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft Montpellier
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 14,95 €
- **Web:** *valianthearts.ubi.com*

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes jugables:** 5
- **Capítulos:** 4
- **Objetos:** 119
- **Extras:** Datos históricos, Medallas, Diarios
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz, Athlon 64 3000+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT, Radeon HD 2900XT
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam o Uplay)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX
- **Conexión:** ADSL



La guerra química llega a la población civil. El uso de gases se extendió en la Primera Guerra Mundial y el juego lo refleja muy bien.



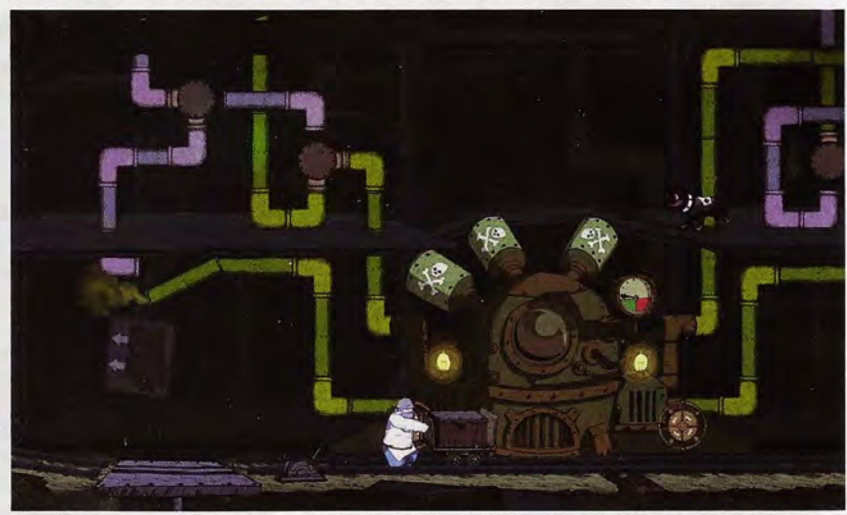
¡Chúpate esa, maldito barón! Meterse con Freddie acaba pasando factura. ¡Que se entere el enemigo de que este tipo es duro!



¡Venga Anna, ayuda a Karl! Las vidas de los cinco protagonistas del juego se cruzan constantemente. ¿Qué pasará al final?...



¡La Primera Guerra Mundial vuelve 100 años después! Y lo hace con una aventura maravillosa, de estilo visual comiquero y en el que cinco protagonistas tienen aventuras, dramas y vidas cruzadas.



Vamos, vamos Emile, que hay que reventar la máquina. El genial diseño de los puzles del juego añade variedad a la acción, y te permite reposar de cuando en cuando de las carreras que te pegas.

LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL SE VIVE EN UNA AVENTURA LLENA DE EMOCIONES, DRAMA Y HEROISMO

Mira que han salido títulos bélicos desde que los videojuegos existen, pero la realidad es que, salvo contadas excepciones, la Primera Guerra Mundial nunca ha sido un conflicto que haya tenido especial popularidad en los mismos.

Ha tenido que llegar el centenario del comienzo de la Gran Guerra para encontrarnos con una auténtica joya que tiene forma de aventura y llega de la mano de Ubisoft Montpellier, que usando el UbiArt Framework nos deja una pequeña obra de arte en que la contienda se nos cuenta como si fuera un cómic, o una película de animación, si lo prefieres. Una historia llena de sentimiento, de drama, de héroes, de seres humanos. Así de brillante es «Valiant Hearts», que es capaz de transmitir emociones y conectar de tal modo con el jugador que impacta. El diseño de sus personajes, la dirección artística y la narración, se solapan y se suman, creando una sinergía que estremece. «Valiant Hearts» te atrapa desde el primer minuto hasta el último.

Cinco personajes

Como acabamos de decir, el diseño de los protagonistas de «Valiant Hearts» es uno de sus pilares. La guerra se cuenta a través de las vidas de Emile, Karl, Anna, Freddie, Marie y Walt... Un momento, nos salen seis, ¿verdad? Bueno, la cosa tiene truco, porque las historias de todos ellos están relacionadas, pero alguno de ellos no tiene el rol de personaje con-

LA REFERENCIA

The Walking Dead T2

- En «The Walking Dead» la historia está plagada de emociones aunque su desarrollo depende de tus elecciones.
- En «Valiant Hearts» controlas a varios personajes. El juego de Telltale sólo tiene un personaje jugable, Clem.
- «The Walking Dead» ofrece episodios independientes. El juego de Ubi, no.



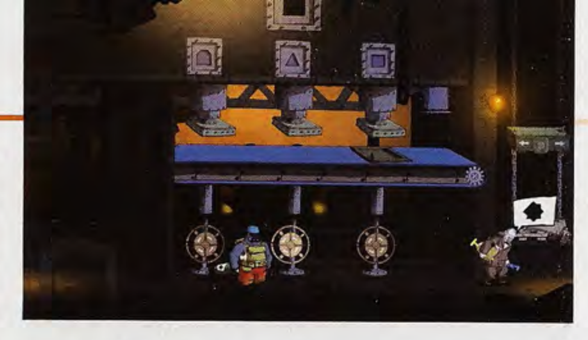
UNA GUERRA, 5 PERSONAJES



«Valiant Hearts» cuenta una historia de amor, sacrificio, honor, lealtad y valentía. Una historia de amistad y entrega. De drama y muerte. Y de vida y esperanza. Lo hace a través de cinco personajes, cuatro humanos y un perro de dibujos animados que transmiten una gama de emociones asombrosa con sus expresiones, en un diseño de caras sin ojos. La narrativa, la música, los comentarios de fondo y las exclamaciones ofrecen una lección magistral de cómo se cuenta una gran historia.



Múevete entre los planos del escenario. La jugabilidad y el diseño 2D de «Valiant Hearts» no impide que exista profundidad en el escenario. No te olvides de probar siempre si puedes "entrar" a una puerta.





¿Me entiendes o qué, colega? La comunicación entre los personajes se realiza con bocadillos y símbolos. ¿Te enteras de todo?

¿ME HAS ENTENDIDO?

Comunicarse siempre tiene su punto de dificultad: desconocimiento de idiomas, distintas culturas... pero todo cambia si se trata de un cómic. Un bocadillo, ¡y listo!



Habla con bocadillos y símbolos. Dicen que una imagen vale más que mil palabras, y en «Valiant Hearts» esto se sigue al pie de la letra, aunque a veces has de estar muy atento a las imágenes...



No escuches, ¡mira! Siempre que otro personaje se comunique con el que manejes en cada momento, lo hará con símbolos, iconos o figuras descriptivas. Luego, sólo tienes que fijarte bien al explorar.



¡Lánzales unos buenos zambombazos, Freddie! De huir esquivando las balas a manejar un blindado para cargarte al enemigo a base de obuses hay sólo un paso. Eso sí, llegar hasta aquí te cuesta lo tuyo...

trolable. Se trata de Marie, la hija de Emile. Ella es la única que no se puede manejar en el juego.

Marie es la mujer de Karl, que es un joven alemán que vive en Francia con Marie y Emile, cuando estalla la guerra. Además, es el padre del bebé de Marie, así que cuando expulsan a Karl de Francia por su condición de extranjero y enemigo, el drama está servido. Pero es sólo el principio, porque a los pocos días Emile es llamado a filas y enviado al frente. En su camino, conoce a Freddie, un norteamericano de raza negra con el que traba una gran amistad. Karl, Emile y Freddie empezarán a cruzar sus caminos a lo largo de los cuatro años de guerra , con desigual fortuna. Pero... ¿y Anna? Tranquilo, Anna, una joven belga, entra también en la historia en un momento dado, atendiendo a algunos de nuestros otros héroes y haciéndose parte de un grupo que se ve conectado por terceros personajes: el barón, el padre de Anna... y Walt. ¡Oh, sí! Walt es el perro. Un can simpaticón, entrenado para labores de ayuda y rescate. Es leal, valiente y obediente, y su ayuda es imprescindible para superar los múltiples desafíos y puzles a que te enfrentas.

CONTROLA A CINCO PERSONAJES CUYAS HISTORIAS Y VIDAS SE VAN CRUZANDO EN LA CONTIENDA

Vidas cruzadas

Todos los personajes de «Valiant Hearts», antes o después, aparecen conectados y, a veces, juntos. Cada uno cuenta en el juego su historia personal, y las idas y venidas de todos, según el desarrollo de la guerra, les hace pasar por un montón de peripecias: campos de prisioneros, curación de heridos, combates en el campo de batalla, salvamento de soldados atrapados, huida del enemigo y hasta pilotos de carros blindados.

La Historia de la guerra se incrusta en la aventura de forma natural y fluida. Batallas históricas: Verdún, el Marne, el Somne... nos hacen recorrer Francia de una punta a otra acompañándolos.

Mientras, Emile, Karl, Freddie, Walt y Anna tienen que resolver problemas y puzles de un diseño tan sencillo como brillante, porque su comple-





¡Que no nos pillas, maldito barón! Los héroes de «Valiant Hearts» se pasan todo el juego juntándose y separándose, pero sobre todo se pasan el juego huyendo del temible barón alemán que intenta matarlos.



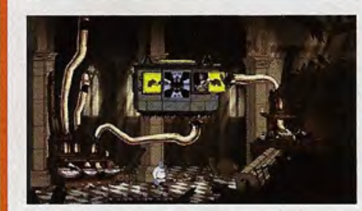
Hmm... a ver, amigo canino, ¡pulsa esa palanca! El perrete que te acompaña en el campo de batalla va echando una mano, según lo necesites, al personaje que lleves. ¡Pero tienes que darle las órdenes precisas!

JUEGA, PIENSA, APRENDE

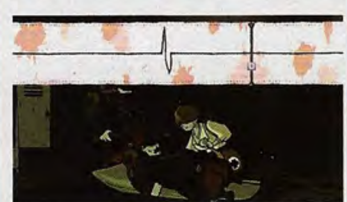
«Valiant Hearts», tras su apariencia naif, tiene múltiples niveles de lectura, y una jugabilidad variada y brillante.



› Viñetas y estilo de cómic. La dirección artística del juego es impresionantes, y se basa en un estilo de diseño típico de cómic, o de dibujo animado. El resultado visual y narrativo es genial.



› Puzles para romperte la cabeza. Bueno, no es que te vayas a volver loco, pero algunos puzles tienen una interesante dificultad. Un consejo: combina tus fuerzas con tu perro.



› En la guerra hay que ayudar. Manejar a Anna siempre equivale a tener que sanar a alguien en apuros. El sistema es sencillo y divertido, pulsando las teclas adecuadas en el momento preciso.



› ¿Sabías que?... Cada nueva fase y misión de «Valiant Hearts» se acompaña de datos históricos sobre la Primera Guerra Mundial, que no sólo son asombrosos sino pedagógicos.



› ¡Conduce a toda pastilla! De vez en cuando aparece una fase de conducción de lo más original, debiendo moverte de lado a lado evitando los ataques enemigos. ¡Escucha la música!

jidad es totalmente lógica. No hay frustración en «Valiant Hearts» desde esa perspectiva. Al contrario, es gratificante.

Una obra de arte

Ya lo hemos mencionado, pero es importante resaltarlo: el trabajo de los responsables de «Valiant Hearts» es magistral desde el punto de vista artístico y narrativo. Todo está tan bien pensado y es tan, pero tan jugable, que olvidas los puntos débiles del juego. Que los tiene. Es absolutamente lineal, no ofrece caminos alternativos ni una incidencia real en el desarrollo de la trama según las decisiones que tomes. Pero da igual, porque es un juego que cuenta una historia metiéndote en ella y haciéndote creer que tú eres uno de ellos. Que eres todos ellos. Y es divertido, satisfactorio, emocionante, fascinante y absorbente. Es un juego para disfrutar, pese a la terrible historia que cuenta. Pese a la terrible Historia. Es un juego genial e imprescindible. **F.D.L.**

ALTERNATIVAS

› The Night of the...
El juego de Daedalic ofrece una estética de dibujo animado, pero su historia es mucho más trivial.
▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 85

› A New Beginning F.C.
Un desarrollo mucho más tradicional y clásico para una aventura con trasfondo ecologista.
▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 83

nuestra opinión

VIVE LA PRIMERA GUERRA MUNDIAL. Cinco personajes cruzan sus vidas e historias en una aventura que recrea el conflicto, plena de emoción y sacrificio.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●●
- › Sonido ●●●●●●
- › Jugabilidad ●●●●●●
- › Dificultad ●●●●●●
- › Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- ↑ La dirección artística. La estética y el diseño visual da una vuelta inesperada a las posibilidades del UbiArt Framework.
- ↑ La narración de la historia a través de los cinco personajes, con el perrillo como estrella.
- ↑ El diseño de los niveles, los puzles y los escenarios es sensacional. Sencillo y brillante.
- ↑ El modo en que combina el drama con el sentido del humor. Es una montaña rusa emocional.

Lo que no nos gusta

- ↓ A veces hay que ajustar muy fino con los lanzamientos de objetos. Demasiado.

Modo individual

Una auténtica obra de arte. La Primera Guerra Mundial, un conflicto bastante desconocido y poco visto en videojuegos, se recrea de un modo dramático y emotivo –pero en una historia que no llega a ser escabrosa– a través de una brillante dirección artística con una aventura en la que cinco personajes te harán reír y llorar. ¡Magistral!

La nota
90

¡Por la gloria del Emperador!

Space Hulk

Combatir a los genestealers en pecios a la deriva no parece mucho para un Marine Espacial... pero es un error. Si el Emperador quiere sacrificios, aquí los va a tener.

LA REFERENCIA



The Banner Saga

- **Ambos ofrecen combates tácticos por turnos** pero los de «The Banner Saga» ofrecen más libertad de espacio y más acciones.
- **«Space Hulk» es un juego exclusivamente de estrategia,** mientras que «The Banner Saga» aporta también aventura y rol, lo que lo hace más variado.

El último juego de «Space Hulk» apareció hace casi 20 años. Ha transcurrido tiempo, desde luego, cuando aquel título de EA –«Vengeance of the Blood Angels»– y su antecesor –el original de 1993, por cierto, contaba con una BSO que en una tarjeta Roland sonaba como un coro de ángeles– nos hicieron disfrutar del universo Warhammer 40000 de forma única, llevando el juego de tablero de Games Workshop con toda fidelidad al PC, y ofreciendo una acción táctica por turnos sencillamente sublime. Pero, poco a poco, la estrategia en tiempo real fue sustituyendo a este estilo en los juegos de la saga, con los magníficos títulos de Relic y THQ –la saga «Dawn of War» es genial, sí–... hasta ahora. Y es que «Space Hulk», una nueva adaptación del juego de tablero original ha vuelto.

Un re-relanzamiento

«Space Hulk», de hecho, llegó hace unos meses en distribución digital, pero ahora Badland nos ofrece una versión física sensacional, que incluye DLC y packs de skins, y hasta nos regala un póster. Cierto es que si no te conoces el juego de tablero –no digamos ya si no te gusta–, el estilo de «Space Hulk» te va a resultar áspero, duro, lento y hasta aburrido. Pero el juego de Full Control encierra un desafío brutal. Su dificultad es elevada y sólo a base de jugar, jugar y jugar, y de morir, morir y morir, conseguirás sacarle todo lo que lleva dentro, que es mucho y bueno. Y eso que sus premisas son bien sencillas: controlas a

DIRIGE A LOS EXTERMINADORES DE LOS ÁNGELES SANGRIENTOS, EXPLORANDO UN SPACE HULK

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia/Acción Táctica
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Full Control/bitComposer Games
- **Distribuidor:** Badland ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.spacehulk-game.com*

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 7
- **Misiones:** 35
- **DLC incluidos:** 3
- **Packs de skins:** 2
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** Cooperativo, versus

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8600 GT, Radeon HD 2600 XT
- **Conexión:** ADSL (activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 E6850
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Controla los cruces de pasillos! Incendiar un área de un pasillo puede retrasar a los genestealers, pero controlar los cruces es vital.



¡Que te atacan! Si un genestealer se enfrenta a un Marine el resultad es incierto, pero puedes programar una tirada de dados.



El despliegue del escuadrón es tu primer paso en cada misión. Parece trivial, pero colocar bien a tus marines resultará vital.



Los Exterminadores de los Ángeles Sangrientos se embarcan en una peligrosa misión: explorar un Space Hulk abandonado y saber qué le pasó a su tripulación. La estrategia lo es todo en «Space Hulk».



Calcula bien tus puntos de acción para acabar con los enemigos. La gran dificultad de «Space Hulk» radica en la escasez de los recursos y de los puntos de acción. Hasta girar a un Marine los gasta.

un grupo de exterminadores de los Ángeles Sangrientos y debes inspeccionar un Space Hulk a la deriva, cuya tripulación ha desaparecido. Recorrer sus angostos pasillos –en los que sólo cabe un marine y los demás van detrás, en fila india– y luchar con los genestealers es todo lo que resta. ¿A que parece fácil?

Un desafío salvaje

Pero las apariencias engañan. «Space Hulk» basa sus turnos en el uso de puntos de acción. Escasos y que se gastan en cada acción, por nimia que sea, como girar a tus marines para que encaren al enemigo. Si te equivocas, estás perdido. Los combates se basan en la acción directa o la "programación" que hagas de cada marine. Puedes prepararlos para atacar automáticamente o hacer una "tirada" de dados si llega el cuerpo a cuerpo. Pero sólo la insistencia y la repetición te asegura el triunfo en «Space Hulk».

Creenos, vas a morir muchas veces, pero si perseveras y le das una oportunidad, estás ante un juego estupendo al que, eso sí, le habría venido fenomenal más variedad de escenarios. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

› W40K Dawn of War II

Una genial adaptación del universo Warhammer 40000 al mundo de la estrategia en tiempo real.

▶ Más inf. MM 170 ▶ Nota: 96

› W40K Space Marine

Acción encarnando a un miembro de los Ultramarines, repartiendo a diestro y siniestro.

▶ Más inf. MM 201 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

EXPLORA EL SPACE HULK Y ACABA CON TUS ENEMIGOS. **Dirige a los Ángeles Sangrientos en un juego de estrategia por turnos basado en el homónimo de tablero.**

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●○○○
- › Sonido ●●●●○○
- › Jugabilidad ●●●●○○
- › Dificultad ●●●●●●
- › Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- Es un fiel reflejo del juego de tablero, y si lo conoces tendrás una ventaja y sabrás lo que te espera: estrategia por turnos, lenta y difícil.
- La cantidad de misiones que incluye, contando además que la edición física contiene varios DLC de campaña y los packs de skins.
- La posibilidad de diseñar tus estandartes.

Lo que no nos gusta

- La dificultad es suprema y algo más de variedad en el diseño de los escenarios habría estado bien.
- Las animaciones tenían que ser algo más rápidas y variadas en el caso de los Marines Espaciales.

Modo individual

Muy difícil, pero muy divertido. Te tiene que gustar el juego de tablero y tener paciencia, eso sí, porque es muuuy lento.

La nota 82

Modo multijugador

Divertido... si puedes jugar. Es complicado encontrar jugadores online. Es más fácil hacer un "hot seat" versus con un amigo.

La nota 70

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Sigue al conejo blanco, Jerry...

The Night of the Rabbit

Lo bueno que tiene ser joven es que aún crees en la magia. Aunque a veces es la magia la que cree en ti. ¿Qué fue primero, el huevo, la gallina o el conejo blanco?

LA REFERENCIA



La Fuga de Deponia

- **Ambos son aventuras gráficas de estilo clásico** aunque con historias muy diferentes. «Deponia» es más humorística y «The Night of the Rabbit» apuesta por la fantasía.
- **En ambas hay puzles,** pero «The Night of the Rabbit» apuesta más por la exploración y la lógica.

Todos nosotros, quien más quien menos, hemos visto un conejo de verdad. Con sus orejas largas, su hocico bigotudo y sus dientes... de conejo. Algunos, incluso, habrán visto un conejo blanco. «The Night of the Rabbit» también comienza su historia con un conerjo, pero la particularidad del personaje de la aventura de Daedalic es que además de ser blanco y tener las orejas largas y toda la pesca, es antropomorfo, mago y marqués. Marques de Hoto, nada menos. Por supuesto, en la aventura hay magia, y si hay un animal que habla, que lo sitúa claramente en el género de la fábula, ya puestos que haya muchos más, ¿no? Dicho y hecho, Daedalic hace de «The Night of the Rabbit» una fábula espectacular, repleta de decenas de personajes, la mayoría animales antropomorfos: ratones, sapos, buhos, erizos... Y con ellos te sumerge en una historia en que la magia es literal y figurada, en un mundo de fantasía –Bosquerratón, y más allá– que existe en una dimensión paralela a la nuestra a la que se accede por portales mágicos.

Pero, como las buenas fábulas, su apariencia inocente e infantil –que lo hace perfecto para que lo jueguen chavales jóvenes– oculta mucho bajo la superficie. Un pedazo de aventura gráfica de estilo clásico, que te tiene horas pegado al PC.

Jerry a través del árbol

El portal mágico que Jerry atraviesa al comienzo, junto al Marques de Hoto, que conduce al mundo fabu-

JERRY ES UN APRENDIZ DE MAGO QUE VIVE UNA GRAN AVENTURA EN UN MUNDO DE FANTASÍA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Daedalic Entertainment
- **Distribuidor:** Meridiem Games ▶ **DVD:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.daedalic.de* Muy escasa información con unas pocas imágenes y en inglés.

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes jugables:** 1 (Jerry)
- **Escenarios:** 6
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Single Core a 2.5 GHz o Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible OpenGL 2.0 con 256 MB,
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX
- **Conexión:** ADSL



¡Ya tienes un cuarteto, Jerry! Hay distintos puzles y juegos que practicar en «The Night of the Rabbit». La mayoría no son opcionales.



¡Qué manía con discutir! La mayoría de habitantes del mundo de juego son tercos. Hay que convencerlos para llevarlos a tu terreno.



Un inventario que crece. Y no hablamos de la cantidad de objetos, sino de las opciones disponibles, que crecen al avanzar en la historia.



Viaja a un mundo de fantasía lleno de animales parlantes y magia. Jerry quiere ser aprendiz de mago y viaja, gracias al Marques de Hoto, un enorme conejo blanco, a Bosquerratón, un lugar maravilloso.



Los habitantes de Bosquerratón sufren de todo tipo de problemas. Y tú tendrás que resolvérselos, claro, gracias a la exploración, la intuición, la lógica y hablar y hablar con todo el que se cruce contigo.

loso de «The Night of the Rabbit» marca el inicio de una aventura que parece simple al comienzo y se va complicando, enmarañando y añadiendo opciones y dificultad a medida que avanzas. Es un caso bastante diferente de a lo que estamos acostumbrados en el género, en el que se mantienen las opciones básicas de jugabilidad durante todo el juego. En «The Night of the Rabbit» las opciones de juego crecen y se amplían, tanto como los objetos en el inventario o los personajes que encuentras en la historia. Los animales parlantes y antropomorfos, como el Marqués, viven en Bosquerratón, y para que Jerry consiga aprender magia con el Marqués, primero tendrá que ayudar a aquellos en decenas de encargos.

El juego de Daedalic es una aventura canónica en muchas cosas e innovadora en otras, y bajo su apariencia infantil, como hemos dicho, oculta una profundidad sorprendente. Es desafiante y nada sencilla. Exige lógica, paciencia, exploración, diálogos, intuición y algo de suerte. Nada es evidente, lo que contribuye al desafío, y además es muy larga. Muy recomendable. F.D.L.

ALTERNATIVAS

TWD In Harm's Way

La estética de dibujo animado de «The Walking Dead» oculta una historia terrible.

▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 93

The Wolf Among Us

Mucho más adulta en estética y en desarrollo, también por su violencia y personajes.

▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 92

nuestra opinión

SIGUE AL CONEJO BLANCO. Ayuda al joven Jerry a convertirse en mago en una historia de fantasía, cuya acción se sitúa en una dimensión paralela poblada de animales.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○○
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○○
- Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- La historia es evocadora y su desarrollo bastante complejo y profundo, llena de giros y personajes.
- Aunque su estética es infantil, no es una aventura sólo para niños. Es muy desafiante y exige devanarse los sesos con puzles y objetos.
- La nueva edición física lanzada por Meridiem que incluye la BSO y una caja especial.

Lo que no nos gusta

- A veces hay que afinar de lo lindo para dar con la utilidad de alguno de los objetos, pese a la lógica.
- Que las voces no estén dobladas, pese a que la traducción es, eso sí, excelente.

Modo individual

Una aventura llena de magia y fantasía. La historia de Jerry, el niño que quería ser mago, oculta una dificultad y un desafío enormes baho su aspecto de juego infantil. Es una señora aventura que, además, exige toda tu atención para los múltiples detalles ocultos y dura su buenas 20 horas de juego. Una rara avis en el género.

La nota 88

JUEGO RECOMENDADO micromanía

La guerra, turno a turno

Panzer Tactics HD

De la invasión de Polonia a la toma de Berlín por el Ejército Rojo, la Segunda Guerra Mundial nunca había dependido tanto de un solo hombre... Sí, de ti, ¡por supuesto!

LA REFERENCIA



Wargame Red Dragon

- «Red Dragon» es mucho más profundo y completo en sus opciones, además de más realista en las tácticas.
- Aunque ambos tienen un nivel de dificultad elevado «Panzer Tactics HD» es más asequible para jugadores de todo nivel y experiencia.

Los wargames clásicos, esos que calcan el estilo de los juegos de tablero, no abundan últimamente, pero de vez en cuando surge alguno que calma el "mono" de los fans de este tipo de juegos. A veces, el estilo del wargame se pone al día y se asienta en la modernidad más rabiosa, procurando además una profundidad estratégica y táctica de quitarse el sombrero, como es el caso de la saga «Wargame», con su último miembro, «Red Dragon», como uno de los ejemplos más rutilantes. Pero aquí entran ya otros factores de jugabilidad que se salen del canon clásico, aquel por el que se regían los títulos de SSI, con ese mítico «Panzer General» a la cabeza. Y es ese estilo el que retoma «Panzer Tactics HD» –lo del nombre no es casual– para hacer que la nostalgia nos desborde.

De Polonia a Berlín

«Panzer Tactics HD» pretende hacer del juego por turnos más clásico en un wargame el leit motiv de sus campañas. Campañas, sí, porque son tres las que ofrece: americanos, soviéticos y alemanes. Desde la invasión de Polonia hasta el fin de la Segunda Guerra Mundial, pasando por las más importantes batallas y misiones históricas, que se pueden jugar de forma independiente, hasta más de treinta en total.

La jugabiildad es también sencilla, aunque no es menos cierto que el sistema de órdenes y el interfaz, en general, podían haber estado más pulidos y ser más accesibles e intui-

VIVE LA ESTRATEGIA POR TURNOS MÁS CLÁSICA, EN UN WARGAME DE INFINITAS POSIBILIDADES

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Estrategia
- Idioma: Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Sproing/bit Composer
- **Distribuidor:** Badland ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.panzertactics.com* Simple, con información muy básica y pocas imágenes.

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Campañas:** 3
- **Tipos de unidades:** 9
- **Número de unidades:** 150
- **Oficiales:** 33
- **Escenarios:** 33 (misiones históricas)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 1.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 2400, GeForce 7600 GT
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

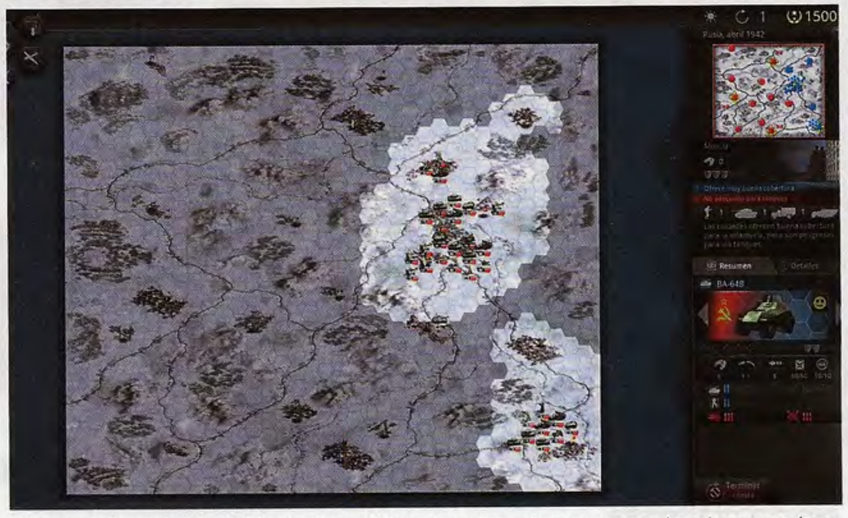
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


Antes de cada misión o escenario te ponen en antecedentes sobre los objetivos. Si no los cumples todos no la superas.


Las tres campañas disponibles te ponen a la cabeza de las fuerzas americanas, alemanas y rusas, pudiendo jugar cualquiera de ellas.


A medida que aumentes tu experiencia y tu fama puedes reclutar nuevas unidades para usarlas en las futuras misiones.


¡La guerra ha estallado y se libra por turnos en tu PC! Revive la Segunda Guerra Mundial en un wargame de estilo clásico, donde los turnos son la base y cada unidad es vital para la victoria.


El mapa de juego usa la niebla de guerra típica, de modo que hasta que no exploras las nuevas áreas no sabes qué fuerzas tiene el enemigo ni dónde estás situadas. Así que prepárate para lo inesperado.

tivos. No es que ofrezca una compejidad y profundidad similares a las de la mentada saga «Wargame», pero dar órdenes sencillas a veces se complica de forma innecesaria. Eso sí, ofrece la posibilidad de anular una orden simplemente con no confirmarla, pinchando fuera del icono indicado, aunque esto a veces resulta también poco intuitivo.

Un mundo de iconos

Y es que los iconos de órdenes, y confirmación de las mismas son la base de toda la jugabilidad. Eso, y el reconocimiento de las características de las casillas del tablero –mapa– de juego. Algunas unidades pueden circular libremente, otras necesitan ir por carretera. Los aviones se pueden desplazar sin problema, las unidades de artillería se deben cargar en camiones o aviones, etc. Es decir, que hay que ir conociendo poco a poco las unidades y el terreno para poder desplegar una buena estrategia de batalla.

«Panzer Tactics HD» es un wargame clásico muy atractivo, y con un diseño más pulido se podría haber salido. Pero, así y todo, te tendrá horas y horas frente al PC. A.P.R.

ALTERNATIVAS

Space Hulk
Con un estilo muy diferente y más limitado en unidades, pero de una profundidad táctica considerable.
▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 82

Tropico 5
Un estilo muy diferente de estrategia, donde los recursos son la clave, no sólo la táctica.
▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 90

Nuestra opinión

GANA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL. Un wargame de estilo clásico en el que puedes participar en tres campañas, de otras tantas facciones, y jugar batallas históricas.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●○○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta
- La inclusión de tres campañas diferentes con los americanos, alemanes y soviéticos a tu alcance.
- Que haya más de 100 unidades diferentes, repartidas entre las tres facciones.
- Que ofrezca misiones decenas de misiones históricas, aparte de las campañas de facción.

Lo que no nos gusta
- El interfaz debería estar más pulido. Cuesta acostumbrarse al sistema de asignación de órdenes y el reclutamiento de nuevas unidades.
- Se podría haber incluido alguna modalidad multijugador, aunque el individual es estupendo.

Modo individual
Para los fans de los wargame más clásicos. Aquellos jugadores de tablero y fans de wargames como el clásico «Panzer General» van a disfrutar de lo lindo con «Panzer Tactics HD». Su interfaz podía ser algo más intuitiva y la jugabilidad más pulida, pero es un juego divertidísimo y lleno de posibilidades. ¡Larga vida al wargame!

La nota
83

Ecologistas por el tiempo

A New Beginning Final Cut

Dicen que el futuro no está escrito, pero a lo mejor es porque... ¡no hay futuro! Y no es que nos hayamos vuelto fans del punk, es que lo del clima va a acabar muy mal.

LA REFERENCIA



La Fuga de Deponia

- El humor que destila «Deponia» como herramienta principal se sustituye en «A New Beginning» por un mensaje más profundo.
- En «A New Beginning» manejamos a dos personajes, mientras que «Deponia» da todo el protagonismo a Rufus.

Aunque «A New Beginning» no es una aventura de esta temporada, su historia, sus personajes, su jugabilidad y lo divertida y desafiante que es, hace que no te importen lo más mínimo. Pero esta versión no es la original, sino la edición física de la «Final Cut» que Meridiem nos trae ahora al mercado español.

Y, la verdad, cuando una buena aventura como «A New Beginning Final Cut» se pone a tiro, sería una pena no aprovechar la oportunidad. Además de un buen representante del género, la aventura de Daedalic trae mensaje. Y el mensaje es: "ichavales, no vamos bien!", aunque dichode forma mucho más compleja, profunda y con una bonita historia de trasfondo ecologista: desastre climático, combustibles contaminantes, fuentes de energía peligrosas... y además con una cinta decorativa en la que se puede leer: viajes en el tiempo.

Del bosque noruego a la selva virgen

La historia de «A New Beginning Final Cut» arranca con Bent Svensson, un bioingeniero retirado que vive como un ermitaño en los bosques de su Noruega natal. Bent tuvo que avandonar sus estudios sobre formas de energía alternativas hace tiempo, pero cuando está más tranquilo con su apacible vida una desconocida, Fay, irrumpe en la misma contándole una historia descabellada, en la que afirma que viene del futuro y que la cosa está muy negra. Y que sólo de Bent y de sus abandonados estudios

SALVA EL MUNDO Y AYUDA A UNOS VIAJEROS DEL FUTURO A IMPEDIR EL APOCALÍPSIS CLIMÁTICO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Daedalic Entertainment
- **Distribuidor:** Meridiem Games **DVD:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 19,99 €
- **Web:** *www.daedalic.de* Escasa información con unas cuantas imágenes y poco más. En inglés.

12



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personaje controlables:** 2 (Bent y Fay)
- **Capítulos:** 8
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Single Core a 2 GHz o Dual Core a 1.8 GHz
- **RAM:** 1.5 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible OpenGL 2.0 con 256 MB,
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX
- **Conexión:** ADSL



¿Aventura o cómic? La narrativa de las cinemáticas de «A New Beginning» se estructura como páginas de un cómic, viñeta a viñeta.



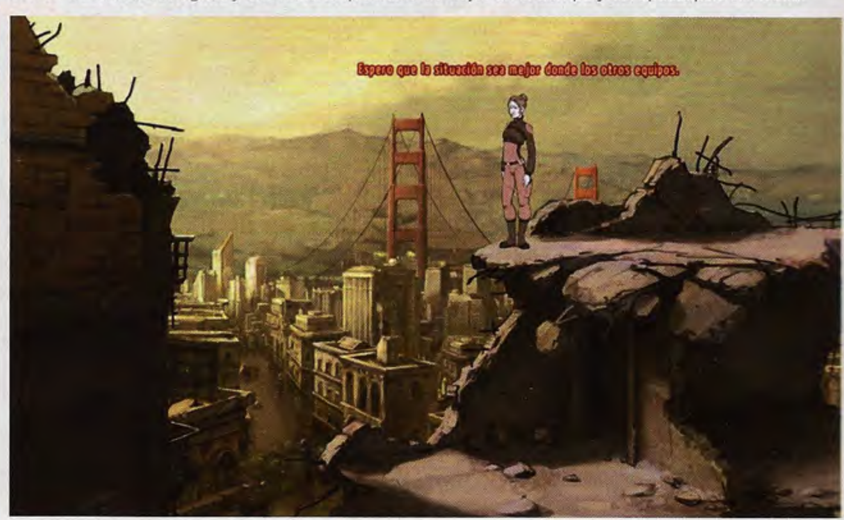
¿Cómo va a llegar Bent al otro lado? Aunque intentes meter la pata el juego no te deja. Es más seguro, aunque limita el desafío.



Unos puzles para darle al coco. Aunque la lógica existe, a veces es difícil dar con ella y es más práctico usar el sistema de prueba y error.



Viaja en el tiempo. Salva el mundo. «A New Beginning» es una sensacional aventura de corte clásico con un trasfondo ecologista y una historia que habla de viajes en el tiempo y del apocalipsis climático.



¡Y esto es lo que queda de la bella San Francisco! El primer salto temporal de los viajeros del futuro es un fiasco, y llegan al 2050 mucho después de que el apocalipsis climático se haya producido.

depende que pueda haber un mañana para el planeta y para la humanidad. Algo que no puede ser posible... ¿verdad?

El punto de partida del juego es lo bastante atractivo para captar tu atención desde el primer minuto, pero su sencilla jugabilidad y los estupendos desafíos que plantea le ponen la guinda.

Dos personajes y un destino final

En «A New Beginning Final Cut» manejamos a los dos personajes principales, Bent y Fay, en distintos épocas, hasta que se juntan para luchar por evitar el fatal destino del mundo. El juego usa los flashbacks para ir hilando la historia, y aunque el riesgo de perderse en la narración acecha, el juego nunca cae en él. Todo se desarrolla de forma fluida, planteando los distintos capítulos protagonizados por un personaje y otro de forma coherente.

La jugabilidad es sencilla y mezcla la necesidad de jugar con los objetos del inventario y buenos puzles, aunque algo enrevesados. Una aventura estupenda en una edición realmente buena. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

› The Wolf Among Us

Una de las aventuras más originales y apasionantes de los últimos tiempos.

▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 92

› TWD In Harm's Way

La pesadilla de Clementine sigue empeorando. ¿Conseguirá salvarse de los zombis y de los humanos?

▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 93

nuestra opinión

ECOLOGISTAS DEL FUTURO. Maneja a un científico del presente y una del futuro en una aventura para evitar la destrucción del planeta por un desastre climático.

Valoración por apartados

› Gráficos ●●●●○○

› Sonido ●●●●○○

› Jugabilidad ●●●●●○

› Dificultad ●●●○○○

› Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ La trama es interesante y ofrece un mensaje de fondo realmente importante.
- ↑ El desarrollo narrativo, con el recurso de los dos protagonistas y los constantes flashbacks.
- ↑ Estéticamente está muy conseguido, con un estilo visual que parece sacado de una antigua serie de dibujos animados.

Lo que no nos gusta

- ↓ El hecho de tener que jugar en formato de pantalla 4:3 obligatoriamente. No tiene sentido.
- ↓ Su excelente traducción no evita que se eche de menos el doblaje de las voces a nuestro idioma.

Modo individual

¿Es divertido salvar el mundo y ser ecologista? ¡Vaya que sí! Una estupenda aventura de estilo clásico que combina mensaje, una historia interesante y el control de dos personajes. Su atractiva narrativa, con cinemáticas diseñadas como páginas de cómic, es un punto a favor, aunque sus puzles a veces son demasiado enrevesados.

La nota

83

¡Rozando el asfalto!

MotoGP 14

Dicen que no hay nada igual... Esas curvas que no hay quien resista, la adrenalina a tope, rozando todo con tu cuerpo... ¡eh, despierta, que hablamos de MotoGP!

LA REFERENCIA



MotoGP 13

- «MotoGP 14» aumenta el número de circuitos disponibles, así como los modos disponibles, como los eventos reales.
- «MotoGP 14» incluye también todos los pilotos de la temporada anyterior y la actual además de campeones de leyenda de la historia de MotoGP.

El de la velocidad es un género cuyos representantes con cada vez menos y más escogidos. Si hablamos ya de motos, ni te contamos. Pero, eso sí, afortunadamente también es cierto que el nivel general es de notable para arriba. Y si hablamos de motos, lógicamente lo hacemos del juego oficial de MotoGP, cuya última edición ya hemos probado.

Si te gusta la competición sobre dos ruedas y tu ídolo tiene el apellido Pedrosa, Rossi, Márquez o similar, seguro que estabas esperando la entrega de este año. Milestone, que tiene ya un callo bastante importante en lo de desarrollar juegos de motor –llevan prácticamente 20 años haciéndolos– nos ofrece un juego que, en líneas generales, no te va a decepcionar. Es jugable, divertido, con múltiples opciones de competición técnicamente bien hecho, aunque no es menos cierto que da la sensación que le falta estar más pulido en los detalles. Será que somos muy puntillosos, porque te aseguramos que nos lo hemos pasado en grande dándole gas a nuestra máquina y tumbándonos en las curvas, pero hay cierta sensación de que podía haber estado aun mejor.

Desde abajo o desde arriba

Si eres fan de la saga y estás hecho a controlar una moto de competición –virtual, claro– enseguida te harás con el manejo y el sistema de trazado de curvas. Si no, lo bueno de «MotoGP 14» es que es un título apto para

COMPITE EN EL MUNDIAL DE MOTOCICLISMO Y VIVE TU CARRERA PROFESIONAL COMO PILOTO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Velocidad
- Idioma: Español (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Milestone
- Distribuidor: Bandai Namco ▶ DVDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Rec.: 39,95 €
- Web: *www.motogpvideogame.com* Una página muy sosa, sin apenas información y en inglés.

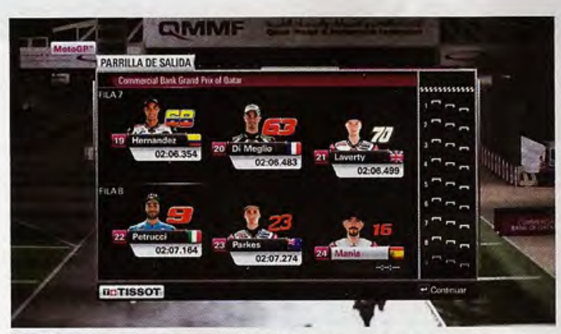
3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Modos de juego: 8
- Circuitos: 18
- Pilotos oficiales: 23
- Cascos: 18
- Estilos de pilotaje: 5
- Eventos reales: 30
- Multijugador: Sí

ANALIZADO EN
- CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- RAM: 4 GB, 8 GB, 16 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Dual Core a 2.4 GHz
- RAM: 2 GB
- Espacio en disco: 18 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 450, Radeon 6850
- Conexión: ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Core i5
- RAM: 8 GB
- Espacio en disco: 20 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 5xx
- Conexión: ADSL



¿Piloto oficial o personalizado? Compite siendo quien quieras, aunque si personalizas el piloto, las caras ya vienen definidas.



¡Una pasada para la posteridad! Puedes revisar toda la carrera en repetición, desde cualquier cámara imaginable. ¡Es como en la tele!



¿Te interesa el ajuste fino? Aunque si eres novato es mejor dejar los ajustes automáticos, puedes trastear todo lo que quieras.



¡Túmbate al límite y dale gas! La emoción de la competición vuelve con la nueva versión de «MotoGP». Si te va el motociclismo y quieres saber lo que se siente al rozar el asfalto con la rodilla, es tu juego.



Puedes crearte una carrera profesional como piloto desde abajo. Partiendo de las categorías inferiores de competición, y con mucha práctica, es posible aspirar a lo más alto y ser como Márquez.

jugadores de todo nivel y experiencia. Puedes empezar con ajustes más arcade automáticas, competir desde las categorías inferiores en el modo Carrera y, con mucha práctica –que en todo caso es necesaria– ir exprimiedo todas las posibilidades del juego. Pero también puedes lanzarte a tope, ajustar todo a un nivel de mayor simulación, agarrar la moto y competir en eventos reales, o el campeonato de MotoGP, desde el principio. La decisión es tuya.

«MotoGP 14», como decíamos, es un juego que está a un gran nivel, en líneas generales. En cuanto a opciones de competición, tiene para dar y tomar. Técnicamente está a un gran nivel, también, pero da la sensación de que en ciertos detalles visuales podía haber estado mejor, aunque los modelos de las motos son estupendos. Es como si estuviera algo menos pulido que el año pasado.

Amplía opciones, circuitos, posibilidades de competición, ofrece carreras nocturnas... hay para todos los fans. Y aunque tenga algunos puntos débiles, las carreras son emocionantes y espectaculares, tanto como las repeticiones. Un juego estupendo. **A.P.R.**

ALTERNATIVAS

›F1 2013
Cambio de dos a cuatro ruedas con el juego de velocidad más real y competitivo que puedas imaginar.
▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 96

›NFA Rivals
Si te va la velocidad, pero la competición no es lo que te interesa, el último NFS es para ti.
▶ Más inf. MM 227 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

PONTE EL MONO Y EL CASCO. Compite en los campeonatos oficiales de motociclismo, en un juego que pone a tu disposición todas las carreras y eventos del mundial.

Valoración por apartados
- ›Gráficos ●●●●●○○
- ›Sonido ●●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta
- ↑ La competición en las distintas categorías del mundial de motociclismo, participando en el modo Carrera, desde las inferiores.
- ↑ La sensación de velocidad, sobre todo en las perspectivas subjetivas.
- ↑ Apto para pilotos novatos. Bastante arcade.

Lo que no nos gusta
- ↓ Aunque los modelos de las motos son buenos, da la sensación de que gráficamente está a un nivel más bajo que «MotoGP 13».
- ↓ No poder salir del juego con una opción de "salir" en el menú. Incomprensible.

Modo individual
Practica y llega a campéon. Aunque la simulación podría ser más fina, es divertidísimo y apto para pilotos de todo nivel.

La nota 82

Modo multijugador
Mucho más divertido. Picarse con los amigos en las carreras es mucho más divertido. También ofrece opción de pantalla partida.



A vueltas con la velocidad

Nascar '14

Parece fácil dar vueltas en un circuito oval, pero la cosa tiene su miga. Se requieren nervios de acero, muchos reflejos y, sobre todo, mucha paciencia. Mucha, mucha...

LA REFERENCIA



F1 2013

- Aunque ambos son simuladores de velocidad, «F1 2013» es mucho mejor tanto en la simulación como en su jugabilidad.
- La variedad de los circuitos y la profundidad de los ajustes es infinitamente superior en «F1 2013», así como la variedad de coches.

Parece que las carreras de Nascar son sencillas, pero creenos, no lo son. En absoluto. No es que hayamos competido en Estados Unidos en ninguna carrera. No en la vida real, claro, pero tras haber estado unas cuantas horas dándole a «Nascar '14» lo que nos ha quedado claro es que parecen sencillas, pero como sabemos las apariencias engañan.

«Nascar '14» es un juego donde la técnica es la clave. No es por conocerse los circuitos, como otros juegos de competición de motor, porque está claro que un circuito oval, y otro, y otro más, no admiten mucha variación. El peraltaje, y poco más.

Pero pilotar un coche de Nascar y controlar su enorme potencia en carreras lanzadas a toda pastilla, rodeado de otros coches como el tuyo, no admite el más pequeño error.

Vueltas y vueltas

Competir en la Nascar parece fácil por el hecho de que los circuitos son simples como ellos solos, pero ganar una carrera en «Nascar '14», incluso en los niveles más sencillos de dificultad, es casi un imposible. Y se debe a varios factores. La IA es demencial, porque simplemente va a saco y los coches rivales no reaccionan en cuanto a lo que hagas, sino que están programados para ser perfectos en su conducción. Es decir, ten un pequeño roce y te será imposible recuperarte. Te dejan atrás en un suspiro y sin remedio.

La conducción de los distintos vehículos es similar y apenas ofrecen va-

COMPITE EN LA NASCAR AMERICANA, DISPUTANDO CARRERAS EN CIRCUITOS OVALES

INFOMANÍA

■ FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Eutechnyx
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *nascar14.etxracing.com*

3

■ LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Equipos:** 22
- **Circuitos:** 22 (carreras nocturnas y diurnas)
- **Vistas:** 5
- **Editor de coches:** Pintura y pegatinas
- **Multijugador:** Sí

■ ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

■ LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Athlon 64 X2 6000+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GT,
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

■ MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Hasta 22 equipos se encuentran a tu disposición en el juego para competir por tu escudería favorita. Si las conoces, claro.



¡Ojo, que te chocas! Al mínimo volantazo se puede liar bien gorda. Los amontonamientos de los coches son comunes en carrera.



¿Cual es tu diseño preferido? Con el editor de vehículos puedes modificar los colores de la carrocería y la decoración del coche.



¡Vueltas y más vueltas pisando a fondo! La competición automovilística norteamericana por excelencia llega hasta nuestros discos duros con «Nascar '14». ¿Estás dispuesto para la carrera?



Desde dentro o desde fuera. La decisión es tuya. Si te gusta el realismo en la conducción, en cuanto a lo visual, las vistas interiores y del cockpit serán tus preferidas, sin lugar a dudas.

riaciones de uno a otro. Es más relevante el circuito en el que corres, por los ángulos de los peraltes y la extensión del trazado, que cualquier otro factor.

No es que sea un mal juego. Al final, echándole horas, acabas mejorando y empiezas a divertirte, pero el problema es que resulta tan áspero al comienzo –y tan poco, poco variado– que tienes que ser más paciente que Job para darle una oportunidad. Entendemos que también la escasa popularidad de esta modalidad de competición fuera de Estados Unidos es un hándicap importante para el juego. Eso puede explicar que Eutechnyx ni siquiera se haya molestado en traducir los textos. Así que, además, has de estar bastante puesto en inglés –no te decimos ya cuando empiezan a asomar los términos técnicos o los consejos que te dan por radio– si quieres enterarte de lo que pasa.

«Nascar '14» es un juego para los muy fans del volante y para completistas, pero aunque el género no tenga ahora mismo muchas alternativas, seguro que encuentras alguna otra que resulte más divertida y, sobre todo, variada. **A.C.G.**

ALTERNATIVAS

›MotoGP 14

También competición y motor, pero de un estilo muy diferente. Más variado y divertido.

▶ Más inf. MM 234 ▶ Nota: 82

›GRID 2

Si te gusta la competición sobre cuatro ruedas, pocos juegos mejores que el fabuloso «GRID 2».

▶ Más inf. MM 221 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

COMPITE A TODA VELOCIDAD EN CIRCUITOS OVALES. La esencia de la Nascar se encuentra en un juego donde la velocidad máxima se une a la habilidad.

Valoración por apartados

›Gráficos ●●●○○○

›Sonido ●●●○○○

›Jugabilidad ●●●○○○

›Dificultad ●●●●○○

›Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- Es sencillo de hacerse con la mecánica de la competición, pero no de dominar la técnica.
- La inclusión del editor de los coches, al menos en su aspecto externo.
- La recreación de los interiores de los coches está bastante lograda, en general.

Lo que no nos gusta

- Reiterativo, soso y no demasiado brillante en el apartado técnico ni en la IA. Te debe gustar mucho la competición para sacarle partido.
- No está traducido ni en los textos. Todo está en inglés, desde los menús a las voces.

Modo individual

Para muy fans del volante. Una buena modalidad de carrera profesional no oculta los defectos de ser repetitivo y poco realista.

La nota



Modo multijugador

Competir con amigos es mejor. Las carreras y los piques entre amigos siempre resulta un aliciente para echar unas risas.

La nota **70**



SANDISK Ultra 16 GB Micro USB 2.0 OTG Pendrive para Smartphones y Tablets Android

Gracias a la unidad USB doble SanDisk Ultra, podrás mover con facilidad archivos desde tu smartphone o tableta Android a tu equipo, con el fin de liberar espacio para lo que quieras.

11,95 €

›CARACTERÍSTICAS
- Permite transferir archivos desde un smartphone o una tableta Android a un PC o Mac.
- Conector microUSB en un lado y USB 2.0 en el otro.
- Capacidad de almacenamiento de datos de hasta 64 GB.
- La aplicación SanDisk Memory Zone permite organizar los archivos y crear copias de seguridad.
- La unidad USB se detecta automáticamente cuando se emplea con dispositivos compatibles.

›ESPECIFICACIONES
- Interfaz: Conectores microUSB y USB 2.0 (se puede usar uno en cada ocasión).
- Compatibilidad: USB 2.0
- Compatible con PC y Mac (sin necesidad de controladores)
- Windows XP, Windows 7, Windows 8, Mac OS X v10.5 o posterior.
- Temperatura de funcionamiento: 0-60° C
- Dimensiones: 36,58 mm L x 19,81 An x 10,92 Al mm
- Requiere un dispositivo de acogida con compatibilidad para On The Go (OTG).





micromanía

¡Lo hemos probado!

SANDISK ULTRA 16 GB MICRO USB 2.0 OTG PENDRIVE PARA SMARTPHONES Y TABLETS ANDROID

Pocas veces habrás visto una memoria USB portátil tan versatil como SanDisk Ultra doble. Sus dos conectores –micro USB y USB 2.0– te permiten mover archivos con facilidad desde tu dispositivo móvil Android –smartphone o tablet– a tu equipo PC o Mac. Además, gracias a la aplicación SanDisk Memory Zone, disponible a través de Google Play, puedes gestionar y organizar los archivos, así como crear copias de seguridad.

DISCO DURO WD MY PASSPORT ULTRA

Llevar tus archivos virtuales debajo del brazo con elegancia ya es posible gracias al disco duro portátil WD My Passport Ultra. Su pequeño tamaño y su capacidad de almacenamiento de 1 TB te permiten llevar de un equipo a otro todo lo que quieras o hacer copias de seguridad rápidamente, gracias a su compatibilidad USB 3.0. Estas copias, además, se pueden hacer a nivel local o en la nube gracias al software WD SmartWare Pro, es compatible con Windows 8 y puedes proteger tu información mediante contraseña y cifrado por hardware. Además, incluye el software WD Drive Utilities.

MEMORIAS USB 8 GB HÉROES DE MARVEL

Seguro que conoces a los héroes más populares de Marvel: Iron Man, Thor, Spider-Man y el Capitán América. Pues ahora... ¡pueden ser tuyos! Al menos, en forma de memoria USB de 8 GB, para llevar del modo más "cool" posible una copia de tus documentos más importantes, o mover archivos de un equipo a otro de forma rápida y cómoda. Son compatibles USB 2.0 con Windows 98, 2000, XP, Vista y 7, así como con Mac OS 9, 10 y posterior, y con Linux Kernel 2.0 o posterior. Están fabricados en goma blanda y tienen dos piezas, con una cadena en el tapón para usarlos como llavero.

¡EL JUEGO DE TU VIDA VUELVE CON MÁS REALISMO!

LOS SIMS 4

Ríen, lloran, aman, odian, envidian, aprenden, bailan, corren, pintan, tocan, saltan, estudian, investigan, construyen, discuten, engordan, adelgazan, beben, comen, duermen, enferman, sanan, gritan, observan... en una palabra, ¡viven!



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Simulación**
- Estudios/Compañía: **Maxis/EA**
- Fecha prevista: **4 de septiembre de 2014**

CÓMO SERÁ

- Será la nueva entrega del **simulador de vida más famoso de la historia** del software para PC.
- Se basará en un **nuevo motor gráfico**, que permite una mayor complejidad con la geometría de los modelos.
- Incluirá un **editor de casas con el que construir todo tipo de mansiones** a base de módulos y cientos de elementos decorativos.
- El **editor de personajes permitirá modificar cualquier pequeño detalle** del cuerpo y las expresiones del rostro.

Estamos cada vez más cerca de comprobar si esa pequeña revolución que Maxis quiere conseguir con «Los Sims 4» es real. Ha sido un retraso de casi un año sobre la fecha prevista inicialmente, pero lo cierto es que el juego tiene cada vez mejor pinta. Aunque, en realidad, decir que algo como «Los Sims 4» no es más que un juego es quedarse bastante corto teniendo en cuenta lo que le ofrecerá al fan de la saga.

La simulación de vida con la que Maxis lleva trabajando desde hace casi 15 años ha ido evolucionando –nunca mejor dicho– durante todo este tiempo para hacer de los sims unos personajes más reales y vivos que nunca. Y ese es precisamente el objetivo de «Los Sims 4», al pretender conseguir una gama de emociones, expresividad, autonomía y comportamientos como no se ha visto antes en ningún juego ni expansión.

Este objetivo se asienta sobre varios pilares, pero hay tres básicos, aunque el primero de ellos, el nuevo motor de juego, incluye dentro múltiples apartados que resultan de una influencia decisiva para el rsultado final del juego. Los otros dos se podrían considerar uno de forma muy genérica: los editores. Sin embargo, es tal la potencia y flexibilidad de ambos –construcciones y personajes– que mejor los veremos por separado.

¿Estás listo para descubrir el uievo universo Sim? Dentro de poco más de un mes lo harás tú mismo, pero ahora acompáñanos en este viaje por simvilla.

LOS SIMS ESTARÁN AHORA MÁS VIVOS QUE NUNCA Y SU GAMA DE EMOCIONES SERÁ AUN MAYOR

La nueva base

Conseguir personajes más vivos y llenos de emociones de todo tipo –buenas y malas, que de todo habrá en «Los Sims 4»–, se basa en un importante trabajo en el área técnica del juego. Cuando hablamos del nuevo motor que Maxis ha desarrollado no nos estamos refiriendo únicamente al tema gráfico, aunque lógicamente también es un apartado que tiene mucha relevancia aquí. Pero antes de lo visual, Maxis ha estado desarrollando una nueva IA para que los rasgos de personalidad sean más variados, versátiles y adaptativos que nunca en tus sims.

La idea es que los sims sean más emotivos que nunca y reflejen esa serie de emociones de modo que, según las características que hayas definido al crearlos –y ojo, porque todo está relacionado y su aspecto físico también influirá en su comportamiento y relaciones–, transmitirán



¡Haz todo lo que quieras con tus sims en «Los Sims 4»! Y ten en cuenta que ellos irán a su aire según sus rasgos de personalidad.

Elige una buena carrera para tus personajes. O, mejor dicho, pon las bases para ello. Según los rasgos que definas, podrán elegir una u otra.

¡SACA AL ARQUITECTO QUE HAY EN TI!

El "builder", el editor de construcciones, por fin le dará a la saga de «Los Sims» la herramienta de creación de casas que todos los fans esperaban desde hace años. Su potencia y versatilidad es asombrosa, y es posible crear una mansión llena de detalles en unos pocos minutos.



¿Qué tipo de casa quieres para tu Sim?: Ten en cuenta que en «Los Sims 4» el entorno potencia o restringe las habilidades y rasgos de personalidad del sim, así que siempre es mejor pensar qué quieres hacer.



Un sistema semiautomático: Los detalles decorativos internos y externos de las casas se eligen en base a texturas que incluyen elementos geométricos -como las tejas- que se aplican y ajustan automáticamente.



Un diseño modular, pero flexible: Las construcciones se desarrollan en base a estructuras modulares que puedes estirar y modificar en tiempo real, y unir con diversos elementos: puertas, escaleras, ventanas...





las mismas con sus expresiones faciales, comportamiento, aspavientos, animaciones y reacciones. Su relación con los demás personajes –y con el propio jugador– se verá potenciada de un modo como hasta ahora no se había visto en la saga.

Y ahí, en esa expresión visual de las emociones, mucho más exagerada –pero natural– que en otros juegos, entra en juego el apartado gráfico del motor y la influencia del diseño de personajes con el editor.

Creando al personaje

Uno de los aspectos más potenciados en el nuevo motor en cuanto a gráficos es una geometría optimizada y mejorada. Esto se traduce en algo tan básico como en que los modelos de los personajes son capaces de aplicar capas gráficas evitando el "clipping", la mezcla de las mismas. En palabras más sencillas: puedes ponerle a tu personaje una camisa, una chaqueta encima y un abrigo por encima. Por las mangas del abrigo asomarán manos, puños de la camisa y de la chaqueta. Diferenciados. Algo que también se aplica a sombreros y pelo, por ejemplo, o a zapatos, botas, pantalones que pueden ir por encima o debajo de las botas... Es algo sutil, que a primera vista quizá pase desapercibido, pero que Maxis asegura que potencia el realismo de los personajes y su interaccion con el mundo de juego y con los otros sims.

Pero volvamos al editor en sí. Ahora diseñar al personaje es más fácil que nunca, además de disponer de mayor potencia para ajustar hasta el más pequeño detalle. En cuanto al cuerpo, puedes modificar a tu gusto el volumen de cualquier parte del mismo, en pequeñas áreas de los miembros, del tronco y de la cabeza. Conseguir un sim a tu gusto es sencillo y rápido, pero si quieres dedicarle tiempo, puedes estar tanto como

LOS EDITORES DE PERSONAJES Y CASAS TE PERMITIRÁN USAR TU IMAGINACIÓN SIN LÍMITES



¡Un experto músico! Si potencias sus habilidades artísticas, tu sim podrá llegar a ser un excelente pianista. O un pintor. O un fabuloso actor...

¡TU CARA ME SUENA! ¿NOS HEMOS VISTO?

Crear un sim en «Los Sims 4» es tan fácil como antes, pero la diferencia es que ahora el editor de personajes será mucho más potente que antes y amplia su funcionalidad a múltiples detalles que antes no estaba accesibles. Cada parte del cuerpo y de la cara de tus personajes podrá ser retocado a tu gusto. Pero, eso sí, no seas cruel con tus sims y a ver qué les haces, porque cada pequeño rasgo físico tendrá su reflejo en lo psicológico y el comportamiento y actitudes de los sims.









› Y elige bien su vestuario: Ahora el vestuario se amplía y se diferencia cada elemento del mismo para que lo elijas de forma independiente. Escoge zapatos, pantalones, faldas, chaquetas, gorras, sombreros... todo lo que imagines estará disponible. Eso sí, según la personalidad de cada sim, así será su indumentaria. ¡O dedícate a hacer experimentos!













› De Obama a tu doble: el editor de personajes de «Los Sims 4» será tan potente que te pemitirá crear tu doble –o el de un personaje famoso– si así lo quieres. Podrás ajustar volúmenes de cualquier parte del cuerpo y hasta hacer un ajuste fino de los rasgops faciales, modificando hasta la colocación de las cejas. Y dicen que la cara es el espejo del alma...

quieras porque los detalles que puedes modificar son muy numerosos.

Sólo en la cabeza puedes ajustar la situación, volumen, separación, etc. de ojos, cejas, orejas. Ajustar el tamaño de las narices y las fosas nasales, y su situación. Puedes modificar el grosos de los labios, la forma de los mismos. Qué decir del color de ojos y el tamaño de los mismos. Entra luego en juego los rasgos de pómulos, frente, el pelo, la piel, mandíbula... ¡todo! Pero todo, todo. Y puedes también ajustar animaciones faciales y del cuerpo en base a los rasgos de personalidad. La potencia y flexibilidad del editor para conseguir el aspecto que quieras es tan brutal que te costará creer los resultados que obtengas.

Construyendo el hábitat

Y después, claro, tendrás que crear el hábitat perfecto para tu personaje. El editor de casas es una herramienta tan o más poderosa que el de personajes. Si aún no lo has visto, en cuanto le eches la mano encima te







¡Emociones desatadas! Las sims estarán más vivos que nunca y tendrán una gama de emociones y una expresividad mayores.

convencerás de ello, porque el nuevo sistema diseñado por Maxis es algo increíble. Se basa en la combinación de módulos predefinidos o en la creación de los mismos. Pero en uno u otro caso, lo más sensacional es que puedes modificarlos en tiempo real, con unas herramientas muy sencillas, que te servirán para reducir, ampliar, estirar, modificar volúmenes, alturas, longitudes, etc. Podrás, como en el caso del editor de personajes, hacer ajustes finos para colocar y cambiar tamaño y diseños de paredes, columnas, tejados...

Una vez creados los volúmenes básicos de la casa, con sus distintas estancias, podrás conectarlas coon puertas, ventanas, objetos de decoración, o ampliarlos hacia arriba, creando nuevos pisos y conectándolos con escaleras de todo tipo. Cada sim, dependiendo de su personalidad, se encontrará más o menos agusto en un determinado entorno. Ten en cuenta que las reacciones y emociones serán mucho más acusadas e importantes que nunca en el desarrollo del personaje y sus relaciones, y ahora también ese entorno lo podrá potenciar o restringir. ¡No hagas que se muera de un berrinche por vivir en un sitio que odie!

Tú, tu sim y el mundo

Y queda lo mejor. Sí, porque nada estará definido de antemano en las relaciones que los sims tengan entre ellos y contigo. Aunque tendrás una importante influencia en lo que hagas con tus personajes y la interacción que mantengas con ellos, aún más importante será la que desarrollen entre ellos, dependiendo de sus rasgos y cómo los potencies. Los nuevos sims aprenden y se acercan unos a otros, sin necesidad de que tú intervengas. Es como contemplar una película interactiva en la que puedes influir cuando quieras y variar su desarrollo, pero si has hecho bien el trabajo previo, te quedarás embobado sólo mirando. **A.C.G.**

¿QUÉ LES PASÓ A LAS PISCINAS?

La ausencia confirmada de piscinas y niños pequeños que aún no han echado a andar, ha levantado una minipolémica entre los fans de «Los Sims» que, quizá para siempre, se quedan sin dos elementos que llevan en la saga desde el principio.



Sin piscinas ni bebés: Algunos rumores apuntaban a expansiones que incluirían estos elementos, pero Maxis dice que no, aunque no lo han negado de forma definitiva...



No se pueden construir: Incluso usando el editor de casas y estructuras, es imposible construir un elemento como las piscinas. Si alguna vez están disponibles será por otras vías.



OPORTUNIDADES



MASTERS OF STRATEGY

Un espléndido pack con 18 de los mejores juegos de estrategia lanzados por FX. Incluye títulos de las sagas «Imperivm», «Tropico», «Men of War» y «Las Cruzadas». Todo por 19,95 €.



METRO REDUX

Las dos entregas de la serie de 4A Games, «Metro 2033» y «Metro Last Light» han sido reunidas en «Redux» con incontables mejoras y todos los DLC. Su precio es de 39,95 €



SAINTS ROW IV GAME OF THE CENTURY EDITION

La cuarta entrega del irreverente «Saints Row» se reedita en una edición gamberra, divertida, sexy y completísima, que incluye la totalidad de los múltiples contenidos descargables, todo por 29,96 €.



LOS SIMS 3 DISCO DE INICIACIÓN

Si quieres descubrir a «Los Sims», nada mejor que esta fenomenal edición de la tercera entrega que, además del juego original incluye la expansión «Al Caer la Noche», el DLC «Diseño y Tecnología Accesorios» y contenido extra de bonificación exclusivo. Cuesta 19,97 €.

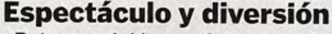


¡Así se forja el Caballero Oscuro!

Batman Arkham Origins

La genial serie de Warner dedicó su anterior capítulo a los orígenes de Batman. ¿Te lo perdiste? Suerte la tuya. ¡Disfrútalo ahora por fin!

Todos tenemos un pasado, con fracasos y errores. «Batman» no es una excepción, pero gracias a lo que aprendió de ellos y a las pruebas a las que se sometió, llegó a convertirse en el Caballero Oscuro. Esta reciente entrega, lanzada a finales de 2013, trata de eso precisamente, del origen de Batman. Y te aseguramos que es un viaje de transformación apasionante que se completa con las primeras aventuras de Batman como justiciero. La Gotham de «Batman Arkham Origins» no es la ruina infernal de los otros juegos, pero ya está corrupta hasta la médula y es un pozo de crímenes en el que los capos ponen precio a nuestro héroe novato. Batman tendrá ocasión de encontrarse por primera vez con el Joker.



Espectáculo y diversión

«Batman Arkham Origins» ofrece una acción en tercera persona fluida y trepidante, con un fabuloso arsenal de cacharros, un modo detectivesco –característico de la serie– muy mejorado y un multijugador peculiar. En conjunto es un juegazo, que meses después de su lanzamiento, sigue siendo un gran representente de la mejor calidad gráfica que puedes disfrutar en un PC, con una tecnología a la última y un diseño artístico soberbio.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Recomendado:** 25,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 226 (Diciembre 2013)
- **Estudio/Cía.:** Warner Bros. Montreal
- **Distribuidor:** Warner Bros.
- **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.batmanarkhamorigins.com/es*





La nueva nota

Vive el apasionante viaje de iniciación de Batman. Es un juego largo, variado y emocionante, intachable técnicamente. ¡Con un buen PC, imprescindible!



¡Hackea, espía y haz justicia!

Watch Dogs Edición Especial

¡El conocimiento tecnológico es tu arma de venganza!







Así que tú eres uno de esos jovenzuelos que presumen de ser "nativos digitales", de que dominas las funciones de tu smartphone, las redes sociales, el Google+, ¿no? Pues deja de compartir ubicación y entérate, insensato: no tienes ni idea. En un futuro próximo, si te aplicas y te haces con un móvil con sistema ctOS podrás poner la ciudad a tus pies y controlarlo todo, semáforos, cámaras, ascensores, ordenadores. Ese es el nivel con el que se desenvuelve Aiden Pierce, el protagonista de «Watch Dogs», para convetirse en el justiciero de Chicago y llevar a cabo su venganza.

Partiendo del traumático suceso que atormenta a Aiden –el asesinato de su sobrina– «Watch Dogs» nos sitúa en un entorno urbano complejo y totalmente abierto, en el que nuestro protagonista puede involucrarse en infinidad de misiones o concentrarse en desentramar la historia principal. Al tiempo que avanzas, Aiden ira desarrollando habilidades tecnológicas para hackear más y mejor.

Tecnología cotidiana

Sí, «Watch Dogs» acaba de salir y ya está disponible a precio reducido. Si tuviste que descartar el juego por falta de presupuesto, quizá ahora te lo puedas permitir. No te equivocarás.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Recomendado:** 39,95 € (Game y Uplay)
- **Idioma:** Castellano
- **Comentado:** MM 233 (Julio 2014)
- **Estudio/Cía.:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *watchdogs.ubi.com/watchdogs/es-es/home/index.aspx*



La nueva nota

Un excelente juego de acción sandbox que nos permite infiltrarnos en las redes de Chicago y controlar la ciudad y esta edición incluye el pack "Abrirse Camino". ¡Genial!



91

Caso abierto, desde el más allá

Murdered Soul Suspect

Te han asesinado... Pero esto no va a quedar así.





El detective Ronan es la víctima de un crimen que él mismo deberá resolver desde la muerte. Su condición de fantasma limita su capacidad de intervenir en el mundo de los vivos, pero le concede ciertas ventajas que serán cruciales para la resolución del caso. Tras este sugerente planteamiento, la aventura de «Murdered Soul Suspect» encierra una historia fenomenalmente narrada y ambientada, que no tiene mayor recorrido una vez la completas, pero que, mientras dura, consigue cautivarte por completo.

El juego de la desaparecida Airtight lleva unas pocas semanas a la venta, y ya está rebajado en muchas tiendas... ¡Aprovecha la oportunidad!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **PVP Recomendado:** 19,95€ (Game)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 233 (Julio 2014)
- **Estudio/Cía.:** Airtight / Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *http://murdered.com/*

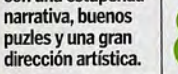
16





La nueva nota

Esta historia de fantasmas nos brinda una aventura de desarrollo totalmente lineal, pero con una estupenda narrativa, buenos puzles y una gran dirección artística.



84

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. DIABLO III (16) · Rol · Activision Blizzard
2. WATCH DOGS (18) · Acción · Ubisoft
3. LOS SIMS 3 INICIACIÓN (12) · Estrategia · Electronic Arts
4. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) · Rol · Activision Blizzard
5. BATTLEFIELD 4 (18) · Acción · Electronic Arts
6. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (12) · Rol Online · Activision Blizzard
7. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) · Rol Online · Activision Blizzard
8. GOAT SIMULATOR (16) · Simulador · Coffee Stain Studios
9. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (16) · Estrategia · Activision Blizzard
10. WILDSTAR (12) · Rol Online · Carbine/NC Soft

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Junio de 2014.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2014 (3) · Estrategia · SEGA
2. LOS SIMS 4 LIMITED EDITION (12) (RESERVA) · Simulación · EA
3. THE SIMS 3 (PC/MAC) (12) · Estrategia · EA
4. SPORE (12) · Simulación · EA
5. THE SIMS 3 GENERATIONS (12) · Simulación · EA
6. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (12) · Simulación · EA
7. THE SIMS 3 SEASONS (12) · Simulación · EA
8. SNIPER ELITE III (16) · Simulación · Sold Out
9. THE SIMS 3 (PC) (12) · Estrategia · EA
10. THE SIMS 3 PETS (12) · Simulación · EA

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Julio de 2014.

U.S.A.

1. METRO 2033 (DESCARGA) · Acción · Deep Silver
2. TOMB RAIDER (DESCARGA) · Acción · Square Enix
3. METRO LAST LIGHT COMPLETE EDITION · Acción · Deep Silver
4. THE MAW (DESCARGA) · Acción · Twisted Pixel Games
5. DEAD ISLAND FRANCHISE PACK (DESCARGA) · Rol/Accion · Deep Silver
6. FINAL FANTASY XIV (DESCARGA) · Rol Online · Square Enix
7. DISHONORED (DESCARGA) · Acción/Rol · Bethesda
8. THE SIMS 3 STARTER PACK (DESCARGA) · Simulación · EA
9. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X GOLD · Simulación · Microsoft
10. TICKET TO RIDE (DESCARGA) · Estrategia · Days of Wonder

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Julio de 2014.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 WATCH DOGS



Acción/Aventura · Ubisoft Montreal
Ubisoft · 59,99 €



El esperadísimo juego de Ubisoft por fin está en nuestras manos. Quizá no llega a alcanzar la excelencia, pero aporta un toque de frescura al género, con la tecnología como base.

Comentado en MM 233 · Puntuación: 90

3 DARK SOULS II



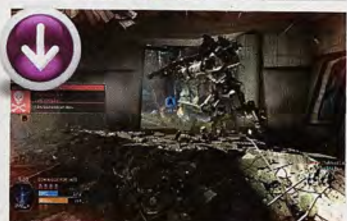
Rol/Acción · From Software
Bandai Namco · 49,99 €



Morir y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y morir. Y disfrutar de un juego de rol brutal, sádico y no apto para jugadores ocasionales. Un desafío como no imaginas.

Comentado en MM 232 · Puntuación: 92

4 TITANFALL



Acción · Respawn Entertainment
EA · 59,95 €



El primer juego de Respawn ha cumplido con todas las expectativas. Se trata de una visión innovadora de la acción multijugador, y es pura diversión.

Comentado en MM 231 · Puntuación: 94

9 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER



Acción · MachineGames/Id Software/Bethesda
Koch Media · 49,99 €



Espectacular regreso de B.J. y del clásico de Id, con un reinicio total de la saga: nueva historia, nuevos personajes, nuevo universo de juego y una calidad superior. ¡Un juegazo!

Comentado en MM 232 · Puntuación: 94

10 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol · Bethesda Game Studios
Koch Media · 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

11 WORLD OF WARPLANES



Acción online · Wargaming.net
Wargaming · Gratuito



No sabemos cómo ha dado Wargaming con la gallina de los huevos de oro, pero con «World of Warplanes» han vuelto a clavar un diseño sencillo, jugable y muy divertido.

Comentado en MM 227 · Puntuación: 94

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 WILDSTAR





Rol Online · Carbine/NC Soft
Koch Media · 44,99 €



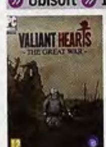
Tras varios años en desarrollo por fin ha llegado uno de los MMO para PC más esperados. Un mundo fantástico futurista en el que puedes convertirte encolono, científico, soldado o explorador, luchando por uno de los dos bandos en conflicto, Dominion y Exile, explorando el planeta Nexus.

Comentado en MM 234 · Puntuación: 88

5 VALIANT HEARTS



Aventura · Ubisoft Montpellier
Ubisoft · 14,95 €



En el centenario de la Primera Guerra Mundial llega un juego basado en el conflicto que se convierte en uno de los títulos bélicos más fascinantes que puedas imaginar.

Comentado en MM 234 · Puntuación: 90

6 SNIPER ELITE III



Acción · Rebellion
Bandai Namco · 39,99 €



Convertirte en un francotirador es sólo una de las muchas cosas que tienes que hacer en el África de la Segunda Guerra Mundial, para combatir a las fuerzas del Eje. Es brutal y genial.

Comentado en MM 234 · Puntuación: 86

7 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



Estrategia · Blizzard
Activision Blizzard · Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

Comentado en MM 230 · Puntuación: 98

8 XCOM ENEMY WITHIN



Estrategia · Firaxis/2K
Take 2 · 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

Comentado en MM 226 · Puntuación: 96

12 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



Estrategia · Firaxis/2K Games
Take Two · 29,95 €

La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

Comentado en MM 222 · Puntuación: 96

13 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD



Rol · Obsidian
Ubisoft · 39,95 €



South Park reproducido a las mil maravillas es un JDR que es una auténtica pasada. Obsidian ha sido capaz de adaptarse a un mundo de juego complejo, con un título profundo.

Comentado en MM 230 · Puntuación: 90

14 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



Rol/Acción · CD Projekt RED
Namco Bandai · 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 96

15 THE ELDER SCROLLS ONLINE



Rol Online · Zenimax Online/Bethesda
Koch Media · 54,95 €



El mundo de Tamriel se pasa al universo online en un juego que entusiasmará a los fans de «The Elder Scrolls». Un excelente MMO en el que puedes recorrer todo Tamriel.

Comentado en MM 231 · Puntuación: 92

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda · Koch Media · 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

Slighty Mad/Black Box/EA · EA · 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

Comeantado en MM 178 · Puntuación: 98

SIMULACIÓN

SILENT HUNTER 5

Ubisoft Romania · Ubisoft · 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

Comentado en MM 185 · Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA Sports · Electronic Arts · 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

Comentado en MM 225 · Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

De nuevo, el mundo de la estrategia se mueve en menos de un mes. La entrada de «Wargame Red Dragon» ha resultado efímera, pero «Tropico 5» se suma a la lista.




1 XCOM ENEMY WITHIN

35 % de las votaciones

- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two




2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

31% de las votaciones

- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2




3 TROPICO 5

24 % de las votaciones

- MM 233 · Puntuación: 90
- Haemimont / Kalypso
- Meridiem




4 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT

8 % de las votaciones

- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard



5 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

2 % de las votaciones

- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

ACCIÓN

Era de esperar que «Watch Dogs» llegase a la lista de acción, pero la verdad es que ha arrasado. Se ha aupado al número uno y ha empujado hacia abajo a todos los que llevaban semanas aquí.




1 WATCH DOGS

33 % de las votaciones

- MM 233 · Puntuación: 90
- Ubisoft Montreal
- Ubisoft





2 TITANFALL

30 % de las votaciones

- MM 231 · Puntuación: 94
- Respawn/EA
- EA





3 WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

21 % de las votaciones

- MM 232 · Puntuación: 94
- MachineGames/ID/Bethesda
- Koch Media




4 DISHONORED

10 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media




5 BATMAN ARKHAM ORIGINS

6 % de las votaciones

- MM 226 · Puntuación: 96
- Warner Bros Montreal
- Warner Bros.

AVENTURA

Aunque la agitación en el mundo de la aventura no ha sido tan acusada como en las listas anteriores, también tenemos novedades. El caso de Ronan ha resultado de lo más atractivo para los fans.




1 THE WALKING DEAD TEMPORADA 2

38 % de las votaciones

- MM 228 · Puntuación: 92
- Telltale/Skybound
- Telltale/Steam




2 THE WOLF AMONG US

34 % de las votaciones

- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games




3 MURDERED SOUL SUSPECT

16 % de las votaciones

- MM 233 · Puntuación: 82
- Airtight / Square Enix
- Koch Media




4 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS

10 % de las votaciones

- MM 224 · Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital



5 BROKEN AGE

2 % de las votaciones

- MM 229 · Puntuación: 88
- Double Fine
- Double Fine

ROL

Si sólo miras el top del rol por encima quizá no veas la diferencia con el mes pasado, pero la hay. Tenemos movimiento en los puestos y la entrada por la cola de «Transistor».




1 DARK SOULS II

37 % de las votaciones

- MM 232 · Puntuación: 92
- From/Bandai Namco
- Bandai Namco




2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

30 % de las votaciones

- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media




3 SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD

22 % de las votaciones

- MM 230 · Puntuación: 90
- Obsidian / Ubisoft
- Ubisoft




4 DIABLO III REAPER OF SOULS

7 % de las votaciones

- MM 230 · Puntuación: 98
- Blizzard
- Activision Blizzard





5 TRANSISTOR

4 % de las votaciones

- MM 233 · Puntuación: 94
- Supergiant Games
- Supergiant Games

VELOCIDAD

En espera de ver qué ocurre con las últimas novedades, el mundo de la velocidad sigue como el mes pasado. No hay cambios en las posiciones, aunque los márgenes se estrechan en la cabeza.




1 F1 2013

34 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai




2 GRID 2

32 % de las votaciones

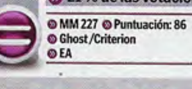
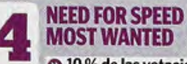
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai




3 NEED FOR SPEED RIVALS

21 % de las votaciones

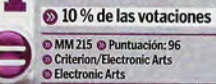
- MM 227 · Puntuación: 86
- Ghost /Criterion
- EA

4 NEED FOR SPEED MOST WANTED

10 % de las votaciones

- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts





5 F1 2012

3 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

La simulación mantiene inalteradas las posiciones de la lista. Parece que va a pasar tiempo antes de que algún título sea capaz no ya de alterar el orden de la lista, sino su propia composición.



1 SILENT HUNTER 5



38 % de las votaciones
- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



2 TAKE ON HELICOPTERS



35 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 WORLD OF WARPLANES



12 % de las votaciones
- MM 227 · Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming

4 MICROSOFT FLIGHT



10 % de las votaciones
- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

5 RISE OF FLIGHT



5 % de las votaciones
- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

DEPORTIVOS

Y aquí estamos, esperando la llegada de las nuevas entregas de todas las series que copan el top 5 de la lista de deportivos. Cada vez están más cerca, pero por ahora esto está tranquilo.



1 NBA 2K14



32 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2



2 FIFA 14



31 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA



3 PES 2014



27 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 78
- Konami
- Konami

4 FIFA 13



8 % de las votaciones
- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts

5 FX FÚTBOL

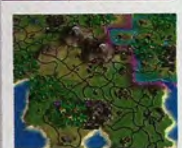


2 % de las votaciones
- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
36% de las votaciones	35% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
43% de las votaciones	33% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
53% de las votaciones	28% de las votaciones	19% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
49% de las votaciones	30% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
36% de las votaciones	35% de las votaciones	29% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
47% de las votaciones	31% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
39% de las votaciones	33% de las votaciones	28% de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Arte en los videojuegos
y su influencia en la experiencia jugable

Cuando se habla de calidad gráfica, las discusiones suelen centrarse en parámetros técnicos que muchas veces poco tienen que ver con la apreciación del arte como un elemento indispensable en la experiencia que el videojuego tiene que ofrecer.

La mayor parte de las veces, una conversación sobre el arte y la calidad gráfica de los videojuegos se reduce a los términos del "músculo", es decir, la potencia del motor 3D que se ha utilizado para crear el juego: cuánto detalle tienen los personajes y escenarios y a qué velocidad se ejecuta en cada una de las máquinas y tarjetas gráficas del mercado. Así es como suelen originarse las discusiones acerca de qué plataforma es la más favorable para un juego, algo que –por otro lado– no es nuevo, ya en la época de los 8 bits existían estas disputas. Muchos todavía recordamos los debates sobre la potencia gráfica del Commodore Amiga y sus rivales directos, el Atari ST y el PC, o la diferencia entre los chip gráficos de la Megadrive y la Super Nintendo, así que no es sorprendente que aún ahora se comparen constantemente las posibilidades gráficas de los sistemas actuales. De hecho, todavía recuerdo las sorpresas que alguna vez te podías encontrar por comprar algún juego para un ordenador de 8 bits, como el Spectrum o el Amstrad CPC, donde en la parte trasera de la caja se podían ver pantallazos del juego con una definición y un colorido nunca visto en el ordenador que tenías en casa. Nunca visto y que nunca verías, porque en realidad se trataba de imágenes del juego en sus versiones para plataformas superiores como Commodore Amiga o Atari ST. En definitiva, que las posibilidades gráficas siempre han sido el principal tema de conversación sobre el aspecto visual de un videojuego.

Arte y jugabilidad

Pero el arte de un videojuego es algo mucho más complejo, que va mucho más allá de los parámetros tecnológicos, y que tiene una conexión directa con el concepto del juego como tal, es decir, con el diseño de juego y con lo que pretende transmitir al jugador.

En realidad, todas estas cuestiones que acabo de mencionar están directamente relacionadas con la tecnología gráfica, que es el punto de unión en el que convergen el departamento de arte con el departamento de programación. Pero pocas veces se habla de la cercanía que existe entre el departamento de arte y el equipo de diseño del juego. Es decir, de la importancia que tiene el diseño artístico en las sensaciones que experimenta el jugador cuando se

introduce en los mundos ficticios de un videojuego. Artistas y diseñadores han de colaborar estrechamente para que estas sensaciones no se desvirtúen.

La búsqueda del estilo y la conceptualización

La relación entre arte y diseño comienza desde los primeros momentos del desarrollo, incluso cuando el diseño del juego está todavía en su fase más embrionaria, siendo apenas un concepto muy básico y todavía sin desarrollar. El concepto del juego en esos momentos se limita a conocer el tipo de juego que se quiere crear, qué mecánicas de juego serán las principales, quiénes los personajes protagonistas y algunos elementos más, pero todo a grandes rasgos, sin entrar a definir los detalle y dejando de lado los elementos secundarios. Pero ya en estos momentos se inicia la relación de diseño con el arte, incluso aunque no sea una relación directa con el departamento gráfico. El diseñador –o el equipo de diseñadores– tienen claro qué tipo de juego quieren hacer y donde y en qué época quieren ambientarlo, en definitiva, qué *setting* (un término en inglés cuya posible traducción sería temática) tendrá el juego. Es muy difícil separar un concepto de juego de una temática, aunque ésta esté definida sólo a grandes rasgos y en un principio sólo esté apoyada en referencias ya existentes.

Por ejemplo, ¿alguien puede imaginar «Bioshock» sin el Art Decó o la ambientación de los años 50, tan importante en la historia del juego y en lo que allí ocurre? El juego transcurre en una ciudad bajo el mar, pero son inevitables las referencias a esa época, desde la vestimenta de los personajes hasta la decoración de habitaciones, pasando por las armas y los artilugios que puedes emplear.

Y es que estas referencias son, precisamente, el punto de partida para que el equipo de arte halle elementos de inspiración con los que comenzar a trabajar. El director de arte y su equipo, –conociendo el *setting* del videojuego– comienzan un trabajo de investigación, de búsqueda de referencias de todo tipo. Cualquier medio sirve, desde películas, cómics, libros, fotografías e incluso otros juegos sirven como inspiración y donde se inicia la búsqueda del estilo visual del juego.

EL DISEÑO ARTÍSTICO NO ES UNA MERA CUESTIÓN DE ESTÉTICA, HA DE POTENCIAR LA JUGABILIDAD

En este proceso de documentación se incluyen todo tipo de elementos que incluirá el juego: edificaciones, vehículos, vestuario, elementos decorativos, etc.

Con todo este material, se crea una guía de referencia que sirve como punto de partida para los dibujos de concepto, que es el siguiente paso en la búsqueda del estilo artístico del juego. Estos dibujos lo realizarán los dibujantes de concepto, unos componentes muy importantes en un equipo de desarrollo, con un talento que va más allá de tener capacidad para dibujar adecuadamente. Sus dibujos no sólo deben estar correctamente realizados, sino que deben ser funcionales. Por ejemplo, si realizan el dibujo de un vehículo futurista, tienen que diseñar el mecanismo de desplazamiento de éste, de forma que al recrear el vehículo, se pueda mover de forma verosímil. Se podría decir que los dibujantes de concepto deben tener una pequeña parte de diseñador industrial, de arquitecto y hasta de diseñador de moda. Resulta fundamental que los diseños artísticos se adapten al mundo que se pretende recrear.



Ya desde los primeros bocetos de concepto de «BioShock» se aprecia la influencia del Art Decó, pero llevada a nuevas expresiones artísticas en un proceso muy creativo.



Aquí ves el ejemplo de un típico dibujo de concepto, mostrando el funcionamiento de la cuchilla oculta de Ezio, el protagonista de «Assassin's Creed II».

Decisiones artísticas

En una primera etapa, los dibujantes de concepto, con la dirección del director de arte, comienzan a realizar dibujos que ayuden a encontrar el estilo visual del mundo del juego: ¿más realista o más infantil? ¿paletas de color vivas o casi monocromáticas?.

Como he comentado anteriormente, no se puede hacer todo esto correctamente sin tener en cuenta el diseño de juego y las sensaciones que se quieren provocar al jugador. Por ejemplo, «Dark Souls» y «Orcs Must Die!» presentan una temática medieval con criaturas de fantasía, pero sus estilos visuales son radicalmente diferentes.

Poco a poco se va encontrando la personalidad visual del juego y se van realizando el resto de dibujos de concepto, incluso de los detalles que pueden considerarse menos importantes como una lámpara o cualquier otro elemento decorativo.

Entramos en producción

Con el estilo artístico definido, los modeladores, tanto de personajes como de entornos, comienzan a crear los primeros gráficos del videojuego, apoyándose en los dibujos de concepto. Centrándonos en los gráficos de los entornos, la creación de los diferentes niveles es otro de los puntos donde diseño y arte vuelven a coincidir.

Por un lado, los diseñadores crean los planos de las diferentes localizaciones que tendrán lugar en el juego, aunque cada vez con más frecuencia los diseñadores son los encargados de realizar la primera versión, muy sencilla y a nivel básico, del escenario en 3D. Se tienen en cuenta los diferen-



Boceto 3D de un nivel de «Uncharted 2».



Modelado 3D definitivo del mismo nivel.



El entorno 3D tal como se ve en el juego.


Journey


Abzû

LA BÚSQUEDA DE UN ESTILO ARTÍSTICO GENUINO ES UN VIAJE DE INVESTIGACIÓN Y DESCUBRIMIENTO

tes caminos que puede tomar el jugador, los puntos de aparición de enemigos, donde se encuentran los diferentes peligros, las plataformas a las que puede subir, en definitiva todo lo necesario para crear un escenario en el que se pueda jugar, aunque sólo sea una versión muy básica.

Una vez probado que el nivel funciona, el departamento de arte es el encargado de dar vida a ese escenario partiendo de una geometría 3D muy elemental concebida por el departamento de diseño. Sustituyendo a los modelos básicos, los artistas elaboran gráficos más detallados, pero siempre respetando la colocación de esos elementos en el prototipo inicial. Y es que modificar la disposición de los elementos del escenario podría arruinar por completo la jugabilidad del nivel. Además, la elección de colores y la iluminación elegida para ambientar el escenario juegan un papel muy importante en la creación del nivel.

Por ejemplo, «Journey» es un juego con una iluminación fuerte, donde los colores predominantes son los amarillos y naranjas, que producen esa fuerte sensación de estar en un desierto árido, acompañado de una sensación de soledad, pero a la vez de tranquilidad, de estar fuera de peligro. Pero en uno de los niveles, esa sensación de peligro cambia totalmente y ante el jugador aparece una criatura enorme, de la que tiene que huir. Pues todo ello va acompañado por un cambio radical en la iluminación y en la paleta de color elegida para ese escenario, los azules son el color predominante, con una iluminación oscura y sombría. De nuevo, el apartado artístico complementando al diseño del juego.

Otro ejemplo muy claro es la elección del color rojo en las texturas del escenario en «Mirror's Edge» para ayudar a que el jugador tenga muy claro en todo momento cuál es el camino que debe seguir.


Mirror's Edge

Concluyendo, el arte y el estilo visual de un videojuego profundiza más allá del nivel de detalle de los personajes y escenarios o la definición de sus texturas, o incluso de su perfección artística y espectacularidad. La aportación del arte a la experiencia lúdica es indudable y su acercamiento al diseño se debe producir desde los primeros momentos del desarrollo, cuando el juego sólo existe como concepto.

La inspiración en el arte tradicional

No sólo la cultura popular y los diferentes medios de entretenimiento sirven como referencia inicial para el arte de un videojuego. Existen grandes videojuegos en los que sus autores, en la búsqueda de un estilo visual, han reconocido la gran influencia del arte tradicional en sus creaciones.

A modo de ejemplo, Eiji Aonuma, director del gran «Zelda: Skyward Sword», reconoció en 2010 que el juego se retrasó por el cambio en la dirección de arte, ya que decidieron no seguir el estilo visual del anterior «Zelda: Twilight Princess» y buscar un estilo diferente, basándose en el impresionismo, un movimiento pictórico francés de finales del siglo XIX.


Paseo del acantilado en Pourville (1882), de Claude O. Monet, es una de las obras más representativas del Impresionismo. ¿Reconoces algún juego que se le parezca?


Shigeru Miyamoto se inspiró en el Impresionismo de Monet y Cézanne para dotar de un estilo visual único al juego de Wii «The Legend of Zelda: Skyward Sword».



Arte de la carátula de «ICO» en las versiones europea y japonesa.



La Nostalgia de lo Infinito, pintada en 1911 por Giorgio de Chirico, fue la inspiración principal para la portada de «ICO».

Por otro lado, Fumito Ueda, diseñador principal de «ICO» y Shadow of the Colossus, realizó él mismo la portada de «ICO», una ilustración inspirada en el pintor surrealista Giorgio de Chirico, concretamente en su obra La nostalgia dell'infinito. Pero la influencia del pintor sobre Ueda puede verse reflejada también en el diseño visual del videojuego. El uso expresivo de la luz y la utilización de las sombras en el juego recuerdan a la obra de Chirico, los escenarios a pleno sol, con sombras fuertes y el predominio del amarillo. También la importancia de la pareja de protagonistas en el juego, algo que se ve reflejado en algunas obras de Chirico, donde podemos ver la sombra de dos personas que caminan juntas.

La armadura y los gadgets de «Batman» son un ejemplo de diseño artístico en el que la tecnología se muestra funcional y verosímil.

La animación de cara a la jugabilidad

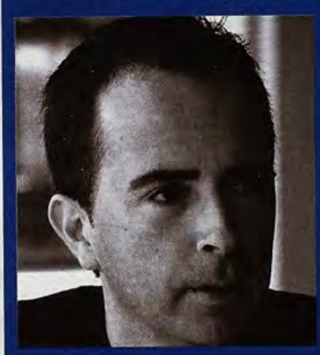
Una de los grandes batallas perdidas que tiene el arte de un videojuego en su comparación con el cine de animación son los movimientos de los personajes. Y esto ocurre principalmente porque en un videojuego la velocidad de respuesta del personaje y la sensación de control que tenemos sobre él es algo prioritario sobre cualquier otro factor. Por ejemplo, si queremos que nuestro personaje gire rápidamente para defenderse del ataque de un enemigo que se acerca por detrás, debemos olvidarnos de conseguir un movimiento natural y estéticamente correcto para conseguir que ese tiempo de reacción sea lo suficientemente rápido para que podamos defendernos del ataque.

La velocidad de respuesta del personaje es uno de los principales elementos diferenciadores en un buen juego. Una mala sensación de control provoca en el jugador una sensación de frustración que puede echar abajo todo el juego por muy bueno que sea en otros aspectos. Como dice el diseñador de juegos **Scott Rogers** en su libro Level Up! los grandes juegos deben cuidar, tres elementos fundamentales a los que él llama "las tres C's": el personaje (*character* en inglés), la cámara y el control.

Naturalmente, dependiendo del tipo de juego en el que estemos trabajando, podemos ser más o menos estrictos con esta regla. No son iguales los tiempos de reacción necesarios para un juego como Bayonetta, donde el personaje ejecuta muchas acciones continuas necesarias para la realización de los combos, que los que se necesitan para «The Last of Us». Precisamente Naughty Dog es uno de los estudios de videojuegos que con más mimo trata las animaciones de sus personajes, consiguiendo un equilibrio casi perfecto entre, por un lado, un buen control y tiempo de respuesta, y por otro lado, unas animaciones cuidadas y con mucho detalle. **A.M.**

«The Last of Us» es un juego con unas animaciones muy cuidadas y detalladas, esenciales para recrear el ambiente realista y el tono dramático de su narrativa.

EL EXPERTO U-tad



Alberto Moreno

› La realización de este taller ha estado a cargo de Alberto Moreno, **profesor en el Grado en Diseño de Productos Interactivos** en U-tad y en el **Master en Arte y diseño visual de videojuegos** en U-tad

› Comenzó a trabajar en la industria del videojuego en 1994, en la mítica compañía **Dinamic Multimedia**. Allí participó en el desarrollo de la conocida saga **PC Fútbol**, además de la serie **PC Basket y Eurotour Cycling**. Desde entonces ha trabajado como **Grafista, Diseñador y Director de Arte** en empresas como **Trilobite Graphics, Gaelco y FX Interactive**. Finalmente, en 2007 **funda Crocodile Entertainment**, donde ha desarrollado **Zack Zero**, el primer juego de la compañía, recibiendo varios premios nacionales e internacionales por dicha obra.

› Para saber más, visita su página web: **www.grihan.com**

BIBLIOGRAFÍA



1. Drawing Basics and Video Game Art: Classic to Cutting Edge Art Techniques for Winning Video Game Design, Chris Solarski. Watson Guptill, 2012.

2. Artículo sobre la influencia del arte tradicional en Castlevania Lords of Shadows: **http://thevault.es/romanticismo-castlevania-lords-shadow**

3. Level Up!: The Guide to Great Video Game Design, Scott Rogers. John Wiley & Sons, 2010.

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Con la llegada del verano y después de la febril sucesión de novedades de los últimos meses, era lógico contar con una participación algo menos activa por vuestra parte, concentrados en disfrutar, tal vez, de las vacaciones... ¡Pero qué va, nada de eso! No dejamos de recibir opiniones y sugerencias que nos estimulan para seguir al pie del cañón pensando en cómo mejorar y aportar novedades a la revista y a la web. Y por eso preparamos algunas sorpresas que podréis ir viendo en los próximos números. ¡Así que atentos! Mientras tanto, hay muchas cosas que contar: ferias, nuevos desarrollos, avances y por supuesto las novedades, que son menos, pero con importantes juegos como podéis ver este número. ¡Disfrutadlo! **facebook.com/revistamicromania**

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES
WILDSTAR



¡Qué difícil es entrar en la disputada pugna de los MMO y destacarse con un juego que ofrezca nuevos retos y un volumen de contenido capaz de competir con los juegos existentes! Pero «WildStar» lo hace y nos ofrece todo un fascinante mundo, -literalmente- por explorar, el planeta Nexus. Con una fenomenal dirección artística y una amplitud virtualmente ilimitada el juego de Carbine, se sitúa entre entre lo mejor que puede ofrecer el Rol online. Infinitas quest y una libertad total para moldear tu personaje... ¡Espléndido!

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Antonio Escolano Ceva ¡ALELUYA! Cambiásteis el género del juego de regalo.
26 de junio a la(s) 14:09



Rafael Fernandez Vega Sí, pero lo dan repetido
29 de junio a la(s) 10:25



Vernell Caps Cada vez mejor. Veo que os habéis dado aires de renovación. Gracias por los números retro, esperamos que se haga con el cariño que merece [...] Hurra por la introducción al mundo del desarrollo de videojuegos. Pero aquí me gustaría aportar algo: no sería mala idea introducir por fascículos cursos para el desarrollo: remakes clásicos, de juegos para los todo poderosos 8 bits, (hay infinidad de herramientas que te ofren muchísimas más posibilidades para explotar aquellas bestias), o para el desarrollo de aplicaciones para Android.
30 de junio a la(s) 14:19 · 1



Micromanía: Gracias amigos. Como ya sabéis, hasta que podamos disponer de nuevos títulos, el juego promocional está dirigido a los que no pudieron disfrutarlo en su día... Por eso, equilibramos la oferta con el suplemento. Tomamos nota de tu sugerencia Vernell. ¡Menudo reto! Nos gustaría poder llevarlo a cabo algún día... Pero de momento, contamos con la valiosísima aportación de U-tad a nuestro taller.

MICROENCUESTA

LA FIEBRE DE LOS EVENTOS GAMING

Los festivales y convenciones de videojuegos convocan cada vez a más aficionados. Gamefest, Ingame Experience, Gamelab, Retromadrid, Gamergy, Dreamhack. ¿Eres visitante habitual o tienes pensado asistir a alguno? ¿Qué es lo que más te interesa?



1. Cada evento es diferente... Mi interés depende de la temática. No es lo mismo una final de e-sports que una convención sobre desarrollos indie o que un festival retro. Eso será lo que determine si me intereso por uno u otro.
2. Creo que estos festivales están dirigidos especialmente a los jugadores más jóvenes, pero puede ser una gran ocasión para compartir tu afición con otros aficionados.
3. Para mí, no tienen demasiado interés para los usuarios de PC a nivel local. Rara vez traen alguna primicia... ¿Para qué voy a pagar una entrada para descubrir juegos a los que tengo acceso en mi casa?

No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

» ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «ENEMY FRONT»

TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

Acción bélica, misiones de infiltración contra los nazis y la tecnología de vanguardia del CryEngine, así es «Enemy Front»



La tecnología de Crytek se hace notar en las escenas de acción y en los escenarios de «Enemy Front».



La IA es uno de los aspectos más criticados del juego, como en los últimos «Crysis». ¿Será cosa del motor?

En la sección "La Imagen" del mes pasado, destacamos una de las ilustraciones del juego de Black y City Interactive, «Enemy Front». Y es que, 70 años después del desembarco de Normandía, la Segunda Guerra Mundial sigue siendo una de las temáticas más y mejor explotadas en los juegos de acción bélica. No importa que se haya agotado en sagas como «Call of Duty» y «Medal of Honor». Las últimas y recientes entregas de «Sniper Elite» y «Wolfenstein» siguen enfrentándonos a los nazis, los perfectos villanos. «Enemy Front» se suma a la contienda, pero con un punto de partida diferente, poniéndonos en las botas de un reportero de guerra.

Más tiros que fotos

Robert Hawkins, nuestro protagonista, tiene la misión de cubrir desde el terreno las noticias de la guerra para un periódico norteamericano, pero pronto se ve sorprendido y rodeado, obligado a hacerle la guerra a los nazis desde detrás de sus líneas uniéndonos a las fuerzas de la resistencia local en Francia, Noruega y Polonia. Esta circunstancia aconseja emplear el sigilo para superar la mayor parte de las misiones que, sin embargo, se nos presentarán con objetivos variados. Las hay de sabotaje, de abatir objetivos con un fusil de francotirador, de infiltración y, también las inevitables confrontaciones directas.

Edición con regalo

En general, si bien el juego tiene algunos desequilibrios en la jugabilidad y una IA poco hábil, «Enemy Front» ofrece una variedad de misiones y nivel técnico muy apreciables. Además, City comercializa una Edición Limitada de «Enemy Front» por 35 € que incluye el DLC "Raid en St. Nazirie" con una misión extra. Así que, si lo tuyo es la acción bélica merece que le eches un vistazo. Tienes más detalles en **enemyfront.com**

¡EXTRAS!

UNA EDICIÓN REVOLUCIONARIA

» COMPRAS » EDICIÓN ESPECIAL «ACV UNITY»



¿Eres fan de «Assassin's Creed» y no puedes resistirte a un objeto de colección? Entonces caerás víctima de la "Guillotine" de «Unity». Contiene una soberbia figura de Arno, un libro de arte, una caja de música, al BSO y dos misiones extra. Su precio: 139,95 €.

shop.ubi.com/store/ubiemea/es_ES/

PYRO AL DETALLE

» MERCHANDISING » FIGURA DE «TEAM FORTRESS 2»

La compañía de juguetes ThreeA Toys planea lanzar esta figura articulada del conocido Pyro de «Team Fortress 2». Mide unos 27 cm, cuenta con luz incorporada y porta su característico lanzallamas. La figura sale a la venta en Octubre, pero ya es posible realizar un pre-pedido.

www.vistoenpantalla.com

MODS EN DESCARGA

PILOTO AL RESCATE



El usuario "RobJ" ha diseñado un mod individual para «ArmA 3» que nos invita a dejar a un lado nuestra faceta militar para convertirnos en piloto de rescate. En concreto, el mod nos permite pilotar un helicóptero CH-49 Mohawk y participar en una serie de misiones que incluyen desde extraer personas extraviadas en una zona montañosa hasta ayudar en una grave colisión de tráfico.

» **steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=275964321&searchtext=**

ISLA DE PESADILLA



"Far Trouble" es un mod para «Far Cry 3» creado por el usuario "Isaac_Clarke973" cuyo protagonista viaja en avioneta para tomarse unas merecidas vacaciones, hasta que una tormenta obliga al avión a realizar un aterrizaje forzoso en una isla no explorada. Él es el único superviviente y deberá encontrar la forma de salir de la isla antes de que sus extraños habitantes acaben con él.

» **www.moddb.com/mods/far-trouble-part-one**

JAQUE AL REY



"Checkmate" es un mod multijugador para «Call of Duty: Modern Warfare 2» creado por Temeraire3 que nos invita a jugar una curiosa partida de ajedrez. Dos equipos, los asesinos y los guardianes, deberán combatir entre sí por un único trofeo, el rey. Los asesinos ganarán si consiguen matar al rey, mientras que los guardianes deberán hacer todo lo posible para que el rey sobreviva.

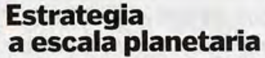
» **www.moddb.com/mods/checkmate**

ACTUALIDAD » «PLANETARY ANNIHILATION EARLY ACCESS EDITION»

EDICIÓN ANTICIPADA DE PLANETARY ANNIHILATION

Lo nuevo de los creadores de «Supreme Commander» llega en DVD, con acceso a todo el contenido de la versión definitiva

La comercialización de juegos en acceso anticipado llega ya hasta el formato físico. Tal es el caso de «Planetary Annihilation», que estando todavía sin terminar ha salido a la venta en DVD en nuestro país de la mano de Badland Games. Eso sí, hay que aclarar que lo que viene en el disco es ya casi la versión definitiva. Sólo faltan unos cuantos retoques menores, que se prevé que estén listos para Septiembre. Y, por supuesto, al comprar esta edición física irás recibiendo todas las actualizaciones.



Estrategia a escala planetaria

Desde luego, si una distribuidora como Badland se atreve a publicar en formato físico un juego sin terminar es porque se trata de algo extraordinario. Y lo es. El desafío que propone «Planetary Annihilation» es conquistar y colonizar planetas, uno detrás de otro. La campaña individual es siempre nueva gracias a que los sistemas solares se generan aleatoriamente, y el multijugador enfrenta a 10 jugadores, una cifra que en la versión final subirá hasta 40.

La jugabilidad es, básicamente, como la de «StarCraft 2», pero con varias innovaciones que hacen de «Planetary Annihilation» un juego especial. Para empezar, los mapas en los que luchas son esféricos, porque son planetas, y además estos planetas no son compartimentos estancos, sino que puedes lanzar ataques de apoyo de uno a otro para reforzar un frente complicado, por lo que el orden de avance en la colonización es un factor a tener en cuenta. Y luego está el toque cinematográfico, ya que puedes ver repeticiones en medio de la partida, o ver las partidas de otros a través de Twitch TV. Si te gustan los RTS, deberías echarle un vistazo a este juego en la web oficial de Badland, en **www.badlandgames.com**



Si cierras un poco los ojos, se parece mucho a «StarCraft 2». Es una referencia inevitable en un RTS futurista.



Los mapas esféricos son diferentes a los clásicos bidimensionales, porque no hay límites de la pantalla contra los que pegar la espalda. ¡Vigila la retaguardia!

¡SIGUE JUGANDO!

MÁS ECONOMÍA PARA «EUROPA UNIVERSALIS IV»



«Europa Universalis IV» estrena la expansión «Wealth of Nations», en homenaje al famoso libro homónimo del economista liberal Adam Smith. El nuevo contenido se centra, lógicamente, en la economía en general, y en el comercio en particular. Se introducen opciones como los acuerdos comerciales secretos, las rutas de las indias y el uso de corsarios, como hacían los ingleses contra los españoles, para asaltar las líneas de transporte navales de otras naciones. Cuesta 9,99 € en Steam, o en la recién inaugurada tienda online de Paradox.

» **www.paradoxplaza.com**

LLEGAN LOS PIRATAS A «TOTAL WAR ROME II»



Los piratas se lanzan al abordaje de «Total War Rome II» gracias al paquete de contenido descargable «Piratas y Corsarios». Por 7,49 € añade una cultura compuesta por tres facciones: los tracios del reino odrisio, la tribu iliria de los ardiaeos, y los tylios. Todos ellos son pueblos balcánicos, con la característica en común de la destreza para la piratería, aunque con rasgos propios que van desde unidades de combate exclusivas hasta varias tecnologías. Hay más detalles de este DLC en Steam:

» **store.steampowered.com**

¡EXTRAS!

QUE PAREZCA UN ACCIDENTE

» DESCARGAS » DEMO DE «KILL THE BAD GUY»

«Kill The Bad Guy» es un juego indie de estrategia muy original. Se trata de manipular el entorno para matar a una serie de individuos procurando, eso sí, que parezca siempre un accidente. Es barato, 14,99 euros en Steam, pero, como es un tanto extraño, conviene que pruebes primero la demo.



www.ktbg-thegame.com

JUEGO DE MINIATURAS DE STAR WARS

» COMPRAS » «X-WING MINIATURES GAME»

El juego de mesa de moda es «X-Wing Miniatures Game»: batallas de naves espaciales entre la República y el Imperio. En la caja básica, que cuesta unos 35 €, vienen dos TIE Fighters y un X-Wing ya pintados, suficiente para jugar un montón de misiones predefinidas distintas. Y si te engancha, puedes ampliar el juego comprando por separado más naves, como A-Wings, Y-Wings y TIE Bombers (14 €)la unidad o el mítico Halcón Milenario (27 €). Busca las versión en Castellano en tiendas especializadas.



ACTUALIDAD / DESCARGAS «SHIP SIMULATOR: MARÍTIME SEARCH & RESCUE»

PONTE AL TIMÓN Y DOBLEGA A LOS ELEMENTOS

El mar puede ser implacable y abrumador. ¿Y a quién mandan si un navío naufraga? ¡Suelta amarras, que te toca zarpar a ti!



Reality Twist ha contado con la colaboración del Servicio Marítimo de Búsqueda y Rescate Alemán (DGzRS).

Cuando el mal tiempo arrecia en la mar, pocas bromas. Ante una catástrofe, cualquier capitán querrá ayudar si tiene ocasión, pero los navíos de búsqueda y rescate son los que asumen este papel, haciéndose a la mar justo cuando el resto de marineros, muy sensatamente, ponen rumbo a puerto. La nueva entrega de la serie «Ship Simulator» se ocupa de estas operaciones, contemplando toda clase de emergencias marítimas a lo largo de una veintena de misiones.

Para lobos de mar

El juego despliega una flotilla de dos buques de rescate y lanchas auxiliares que operan en el Mar del Norte y en el Báltico. Reproduce las difíciles condiciones meteorológicas de ambos escenarios con realismo y pone a nuestra disposición, lo último en tecnología de navegación, extinción de incendios rescate de tripulantes y auxilio a barcos inundados. En definitiva un desafío no apto para los que son de secano. Lo tienes en Steam por 24,95 €.



El manejo del barco, la navegación y la coordinación son cruciales en este juego.

EL LABORATORIO

CONSTRÚYELO Y VUELA



¿Crees que tienes madera de ingeniero aeronaútico? Con «Robocraft» podrás diseñar tus propias aeronaves y ponerlas en vuelo. Es un free2play disponible como acceso anticipado.

www.robocraftgame.com

¿SABES BUCEAR?



Si eres aficionado al buceo, «World of Diving» promete llevarte a la profundidad del fondo marino con realismo y espectacularidad para explorar arrecifes, pecios y grutas. El acceso anticipado está en marcha.

store.steampowered.com

AVENTURA

ACTUALIDAD NOVEDADES «TALES OF BORDERLANDS»

CAMBIO DE GÉNERO

Los estudios de Telltale reinterpretan el famoso universo de rol futurista de «Borderlands» en clave de aventura

Aunque se trate de una aventura, en «Tales from the Borderlands» habrá peleas y acción, como corresponde a la fenomenal saga de JDR de Gearbox y 2K Games.

Los estudios de Telltale Games se han especializado en aventuras basadas en comics, películas y series de televisión. Con «Tales from the Borderlands», en cambio, se atreve a adaptar la conocida saga de rol y acción. ¿Qué tal le irá el cambio? ¿Qué juegos de otros géneros te gustarían ver convertidos en aventuras?



El guión es la clave

Una aventura siempre gira en torno a una buena historia con personajes creíbles y maduros, algo que está presente en la saga «Borderlands», por eso el cambio de género es posible. Lo cual nos lleva a imaginar otros grandes juegos con una buena ambientación y personajes profundos, que también podrían convertirse en aventuras. ¿Te imaginas un «Tales from Rapture», inspirado en la saga «BioShock»? ¿O una versión de «Diablo» made in Telltale? O a lo mejor, una aventura sobre «X-COM», en plan detectivesco. ¡Se nos hace la boca agua! Sigue su desarrollo en **www.telltalegames.com**

JUEGA GRATIS

TV EN DIRECTO



«Into the Wild» te propone encarnar a la presentadora de televisión Crystal Rose Divine mientras graba en directo un documental sobre una tribu africana. Es gratuita... ¡Y está en Castellano!

www.mousecity.com/games/

MAESTRO DEL VUDÚ



No sabíamos si creérnoslo pero en el pasado E3 salimos de dudas, al ver las primeras imágenes finales de «Gabriel Knight: Sins of the Fathers 20th Anniversary». ¡El clásico con gráficos en HD!

www.gabrielknight20th.com

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «DIVINITY: ORIGINAL SIN»

ROL CLÁSICO ACTUALIZADO EN DIVINITY: ORIGINAL SIN

Larian Studios por fin lanza el esperado «Divinity», un JDR que rescata el rol abierto y profundo de los clásicos de antaño.

El género del rol, vive una época de gloria, con infinidad de juegos estupendos, disponibles o en preparación. La riqueza de dealles y el realismo en la ambientación de los JDR actuales compensan que, en ciertos aspectos, nuestro progreso esté un tanto dirigido. Pero, si eres un veterano jugador, puede que añores juegos en los que podías hacer lo que se te ocurriese sin que te estuvieras limitado reglas de un guión o de un mundo predefinido. Nos referimos a los viejos juegos de sagas como «Ultima», «Fallout» o «Neverwinter Nights». Bien, pues Larian Studios también compartía esta nostalgia y con «Divinity: Original Sin» se comprometieron a ofrecernos un JDR que podríamos disfrutar con un alto grado de libertad y gran profundidad rolera, pero superando las limitaciones técnicas de aquellos clásicos... ¡Y han cumplido!

Forja tu propia leyenda

Como punto de partida, «Original Sin» nos permite elegir entre los dos héroes principales, una mujer y un hombre, ambos atormentados por distintos motivos. Cualquiera de ellos podremos personalizarlo seleccionando uno de entre once arquetipos para determinar sus atributos, y, a medida que progresemos iremos mejorando sus habilidades y adquiriendo nuevos talentos. En fin, una gran amplitud de posiblidades que satisfará al rolero más exhaustivo, hasta las últimas consecuencias. Ten la certeza de que podrás hacer lo que quieras, estableciendo tú mismo los límites morales y asumiendo los costes

Pero mejor es que el juego se adapta al estilo de rol que prefieras. Una aventura con más diálogos, centrarte en el combate, explorar cada rincón en busca de tesoros... Lo que prefieras y todo ello por 37 €. La pega es que está en Inglés, pero si no es un problema para ti, lo disfrutarás. Tienes más detalles en la web oficial: **www.divinityoriginalsin.com**



Reputación, liderazgo, moral, un sistema de combate completísimo... Larian contempla infinidad de factores de un modo sencillo y dinámico.



Si puedes imaginarte un «Baldur's Gate» moderno, te harás una idea de este juego.



¡EXTRAS!

COMETE UNA DIABLURA

» MERCHANDISING » FIGURA DE «DIABLO III»

NECA Toys ha creado una espectacular figura de Diablo tal como aparece en la tercera entrega de la saga de Blizzard. ¡Imponente y terrorífico! Mide 23 cm y está articulada. Si quieres que vigile tu escritorio, no tendrás que vender tu alma. Bastará con un pecado venial de unos 36 €, lo que cuesta, incluyendo el envío.

www.vistoenpantalla.com



PRIMERA EDICIÓN DE «RISEN 3»

» LANZAMIENTOS » «RISEN 3 PRE-ORDER EDITION»

Si tienes claro que Piranha Bytes no va a decepcionarte con «Risen 3 Titan Lords», puedes reservar en Steam la edición "Pre-Order". Pero, en su lugar, te aconsejamos que reserves la First Edition de Game, en formato físico, pero con idéntico contenido, por 44,95 €.

www.game.es



EN ACCESO ANTICIPADO

MOBA Y JDR



¿Quieres probar cosas nuevas? Seguro que no estás acostumbrado a un título como «Deadbreed»... A primera vista, parece un juego de magia y espada con una buena factura técnica, p ero hay mucho más. Se trata de un juego de batallas online –o sea un MOBA– pero en el que podrás personalizar y hacer progresar a tus personajes, como en un JDR. Está disponible en acceso anticipado por 20 €.

» **www.deadbreed.com**

QUEST Y PARTIDAS DE NAIPES



¿Te jugarías el éxito de tu héroe a una mano? Puedes jugar rol en cartas e imaginarte los combates o vivirlos directamente en un juego de PC. ¿Pero y a medio camino, jugar unas cuantas manos y ver cómo se como se traduce el desarrollo de una partida en la acción de las quest? Eso sólo puedes hacerlo en «Hand of Fate». Entrar en la mano cuesta 20 €.

» **www.defiantdev.com**

CUENTOS, COMO JAMÁS TE LOS CONTARON



¡Qué grande es «King's Bounty»! La mejor saga que los JDR y la mecánica por turnos ha dado lugar. Para sus muchos seguidores, es una gran noticia poder contar con la nueva entrega «Dark Side», que pone el universo del juego patas arriba. Contará con un centenar de misiones, aliados que te acompañarán y más habilidades. Disfrutarlo por anticipado cuesta 17,95 € en Steam.

» **www.kingsbountygame.com**

DESCARGAS «FIFA WORLD CUP 2014»

EL MUNDIAL EN CASA

Vive la Copa Mundial de Brasil disputando los partidos gracias a un magnífico mod creado por un equipo de aficionados.

Suponemos que tú también te habrás sentido un poco ultrajado por la deshonrosa actuación de la selección española en la Copa Mundial de fútbol, pero si quieres enmendar esta injusticia, al menos virtualmente hablando, entonces tenemos el mod perfecto para ti. Un espectacular parche creado por un grupo de aficionados que permite recrear el Mundial en tu «FIFA 14» con todo lujo de detalles, incluidos los grupos de clasificación antes del inicio de la competición en sí.

Además de incluir todas las selecciones mundiales que han participado desde la clasificación, el mod añade casi 500 caras nuevas de jugadores, marcadores específicos para los estadios, los balones auténticos del torneo, los 12 estadios de Brasil y hasta los árbitros que han participado en cada partido, por nombrar solo algunas de sus características. Y lo mejor es que podemos disfrutarlo en perfecto castellano. Lo encontrarás en **www.fifa-infinity.com/fifa-14-2/fifa-world-cup-2014-patch/**



¿Quieres cambiar el desenlace del Mundial? ¿Probar si eres capaz de meterle siete goles a los anfitriones? Ojo, porque con este mod no te va a resultar tan fácil como al equipo alemán.

MODS EN DESCARGA

TOQUE BRASILEÑO



Los aficionados que deseen recrear la Copa Mundial en sus «PES 2014» tienen la oportunidad de hacerlo con este mod de Suptortion que añade, marcadores, banderines, anuncios, etc.
www.pesoccerworld.com

NUEVAS EQUIPACIONES



Renueva las equipaciones de tus jugadores de «NBA 2K14» con el mod creado por Mr. Laurels. Podrás actualizar y mejorar las texturas de las camisetas de los 30 equipos del juego.
www.nba2k.org

VELOCIDAD

ACTUALIDAD «MX VS ATV SUPERCROSS»

LA EMOCIÓN DE LAS MOTOS DE CROSS

Las acrobacias y la velocidad han hecho del supercross uno de los espectáculos en vivo más populares... Y ahora llega a tu PC.

El juego de Rainbow Studios y Nordic Games, contará con 17 circuitos, 5 categorías, más de 80 compañías y 40 pilotos oficiales, duelos para dos en el mismo PC y un multijugador online con hasta 12 pilotos.



Los espectaculares torneos de Freestyle MX han ido ganando popularidad en los últimos años gracias a la proliferación de eventos que fusionan la exhibición y la competición. También los torneos de quads, –llamados ATV (all-terrain vehicles) en Inglés– comparten una creciente afluencia de público. Con todo ello, la serie «MX vs. ATV» prepara una nueva entrega para el mes de Septiembre que se presenta como la mejor oportunidad para disfrutar en tu PC de las acrobacias y la velocidad del motocross en todas sus variantes.

Espectáculo y gloria

Prepárate para saltos de vértigo, adelantamientos arriesgados, piruetas imposibles, rivalidad a tope y un realismo que salpicará de barro la pantalla de tu ordenador. «MX vs. ATV Supercross» saldrá como descarga digital en Steam y en Castellano. Tienes más detalles en **www.mxvsatv.com**

VELOCIDAD EN LA RED

CARRERAS SIN GRAVEDAD



La segunda entrega de «Flashout» está ya disponible como descarga digital. Es un vertiginoso juego de velocidad y acción con carreras y batallas en las que pilotas vehículos que flotan.
jujubee.pl

CUIDADO, QUE TE MOJAS



Si buscas algo refrescante para este verano prueba con «Riptide GP2», un juego de carreras sobre motos acuáticas muy divertido que ya triunfó en tablets y que ahora está disponible en PC (Steam).
www.vectorunit.com

ACTUALIDAD » BETA ABIERTA GLOBAL DE «FIFA WORLD»

FÚTBOL GRATIS PARA TODOS CON FIFA WORLD

Tras un año de pruebas, EA lanza la beta abierta global del juego que se presenta como el relevo de la serie «FIFA Manager»

EA ha lanzado la beta de «FIFA World», un free2play que viene a llenar el hueco dejado por la serie «FIFA Manager», de la que recordemos que se anunció a finales del año pasado que no habría más entregas. La orientación del producto, sin embargo, es ligeramente distinta, ya que basará su modelo de negocio en los micropagos. Habrá que ver qué tal funciona el experimento.



«FIFA World» está orientado al mánager, pero también cuenta con un simulador de partidos. Ambas facetas pueden manejarse con teclado, ratón o una combinación.

Que ruede el balón

De momento, tiene un aspecto excelente. A diferencia de la mayoría de títulos free2play, «FIFA World» permite jugar en individual, lo cual es un punto a su favor. Ya decidamos jugar en solitario o contra otros, a nuestra disposición tenemos 45 selecciones nacionales, 31 ligas, 600 clubes y 16.000 jugadores, o sea, cifras parecidas a las de «FIFA 14», y con licencias oficiales, aunque con gráficos más modestos.

Los principales modos de juego que hay por el momento son dos. Uno es el FIFA World Ultimate Team, en el que puedes crear tu propio club y mover el vestuario con fichajes en cualquier momento, sin tener que esperar a los mercados de verano y de invierno, y el otro es el modo Liga, en el que diriges a un club real en temporadas online. Y luego, para darle variedad a la experiencia están las Hazañas, que son logros que aparecen continuamente, y que dan recompensas por completarlos.

Está por ver hasta qué punto afectan los micropagos a «FIFA World», pero de entrada, promete. Ya puedes apuntarte a la beta en **www.easportsfifaworld.com**



El aspecto social está muy potenciado. Compartir los mejores goles y jugadas con el resto de la comunidad es muy sencillo.

EL PERSONAJE



BORN2HACK

Me encontrarás en «Titanfall», concretamente el Centro de Datos de Europa Norte. Soy un piloto especializado en la destrucción de Titanes. Como dicen por radio: cuanto más grandes son, más fuerte caen.

Mis arma favorita para esta tarea es el lanzagranadas MAG. Su principal ventaja es que, al disparar en parábola, puedo parapetarme. La única defensa a distancia que tiene un Titán contra esta táctica es la Triple Amenaza, y su alcance es bastante corto.

En cuanto al arma primaria, utilizo la ametralladora Spitfire. Al principio me gustaba ponerle el cargador ampliado para contar con un peine de casi 100 proyectiles, pero últimamente prefiero el mazo, porque me da un extra de potencia para reventar Titanes cuando me subo a ellos.

Este juego me gusta de principio a final, en todos los aspectos, menos en uno: el matchmaking. En primer lugar, porque es muy lento, sobre todo en campaña. ¡Puedes hacerse eterno! Y segundo, porque crea equipos totalmente desequilibrados de gente con niveles G altísimos frente a novatos. Como te toque con estos últimos, prepárate para recibir una paliza.

¡SIGUE JUGANDO!

«WORLD OF TANKS» LLEGA A IOS

ACTUALIDAD » «WORLD OF TANKS BLITZ»



El lanzamiento de «World of Tanks Blitz» el pasado 26 de julio ha trasladado las batallas de tanques del juego de Wargaming. net a dispositivos iOS, concretamente iPad 2 y iPhone 4S o superiores. Que no se preocupen los usuarios de Android, porque también tendrá su «Blitz», aunque tardará un poco. Lógicamente no es tan amplio como la versión de PC, pero su contenido no es nada desdeñable: el primer día se presentó con un batallón de 90 tanques. Descárgatelo gratis en la App Store.

www.wotblitz.eu

CRYTEK PRESENTA SU MOBA

ACTUALIDAD » BETA DE «ARENA OF FATE»

En la pelea por el trono de los MOBA faltaba que Crytek presentase a su candidato, y ya lo ha hecho. Se llama «Arena of Fate» y emplea las fórmulas de «League of Legends» y «DOTA 2», pero con algunos puntos de originalidad, como que entre los héroes a elegir habrá personajes históricos de la talla de Juana de Arco y Nikola Tesla, y otros sacados de la ficción, como Caperucita Roja. Será free2play, por supuesto, y si te apetece probarlo antes que nadie, puedes apuntarte a la beta.

www.arenaoffate.com

¿Quieres más fútbol?

¿Cómo dices? ¿Que el Mundial te ha sabido a poco? ¿Que te has quedado con más ganas de Fútbol? ¡Eso sí que es tener vicio! Menos mal que ahora con tu smartphone puedes darle "patadas" al balón... ¡en cualquier parte!

Lamentablemente, España no ha podido revalidar su título mundial (y no, no vamos a entrar a discutir los motivos, que para eso ya tenéis la prensa deportiva) pero eso no hace ni mucho menos que nos deje de gustar el fútbol. Antes al contrario, justo ahora es cuando más nos apetece demostrar lo mucho que sabemos de ese deporte, ¿o es que hay alguien en algún bar de España que no haya dicho bien alto que él podría haberlo hecho mucho mejor que Del Bosque? Pues eso.

Lo mejor de los dispositivos portátiles, además, es que, por una parte, nos permiten disfrutar de estupendos juegos de fútbol similares a los que ya estamos acostumbrados en nuestros PC, como simuladores o mánagers, mientras que, por la otra, la originalidad y la inventiva de los desarrolladores de apps hace que podamos encontrar también títulos tan sorprendentes como brillantes, en los que, por ejemplo, es sencillamente usar los dedos para "chutar" el balón sobre la pantalla. ¿Te acuerdas de cuando jugabas a las chapas con los amigos? Pues algo así, pero en digital.

¿Te gusta el fútbol? Pues entonces no te puedes perder ninguno de los juegos que te traemos en estas páginas porque son, todos ellos, ¡de campeonato!

FIFA 14 — iOS / Android



La serie futbolística más famosa de EA también ha dado el salto a los dispositivos portátiles. La última entrega de la serie «FIFA 14» comparte con el juego original del PC una enorme atención por el detalle, un gran realismo en los gráficos y un control sencillo y accesible. La presentación, eso sí, es ligeramente diferente, ya que la versión portátil es un juego gratuito que incorpora un sistema de micropagos. En la versión "básica" puedes jugar partidos individuales, mientras que si compras las distintas mejoras, puedes acceder a partidos rápidos, torneos y hasta al modo mánager.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis / Gratis
- **Tamaño:** 1,2GB / 1,3GB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** EA Sports / EA Mobile
- **Web:** *www.ea.com*

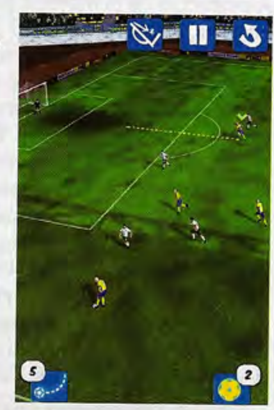
FOOTBALL MANAGER HANDHELD 2014 — iOS / Android



La versión portátil del clásico mánager de fútbol de SEGA es, sin ningún lugar a dudas, el juego más completo de este tipo que puedes comprar en las tiendas de apps, o sea que si quieres sentirte como un director deportivo y llevar a tu equipo desde los campos de arena de tercera hasta la final de la Champions, éste es el juego que estas buscando. La conversión, eso sí, no es perfecta, así que no te sorprendas si te encuentras con un apartado gráfico (aún) más sobrio que el de la versión de PC y con que no todas las opciones de éste están disponibles aquí.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 8,99€ / 8,99€
- **Tamaño:** 447MB / 30MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** SI / Sega
- **Web:** *www.footballmanager.com*

SCORE! WORLD GOALS — iOS / Android



Es muy poco probable que este juego hubiera visto la luz si no fuera gracias a la libertad que ofrecen las tiendas de apps para los desarrolladores y es que la idea en la que se basa es tan sencilla como sorprendente y original: El juego te presenta una selección de los mejores goles de todos los tiempos (una parte de ellos en la versión gratuita del juego y el resto accesibles mediante compras integradas) para que los revivas mediante un sencillo sistema de juego en el solo tienes que ocuparte de indicar la dirección y la potencia de los pases deslizando los dedos por la pantalla. El resultado es un juego sencillo, divertido y adictivo a partes iguales.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis / Gratis
- **Tamaño:** 55MB / 43MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** First Touch
- **Web:** *www.firsttouchgames.com*

NO TAN NUEVOS, ¡PERO NO IMPORTA!



Siendo el fútbol uno de los deportes más populares y practicados del mundo, imaginamos que nadie se extrañará de que las tiendas de apps estén llenas de juegos basados en este deporte. La mayoría, como los que hemos destacado en estas páginas, se basan en simular aspectos del fútbol de forma más o menos realista, pero hay otros que sencillamente tienen el fútbol como excusa para ofrecernos originales juegos de estrategia, destreza o hasta acción.

Si eres un fanático de todo lo que tenga que ver con el fútbol o simplemente te pica la curiosidad, echa un vistazo a juegos como «Soccer Rally 2» –en el que los jugadores son sustituidos por coches–, «Kind of Soccer» –un juego de destreza similar al "Subbuteo"–, «Undead Soccer» –sí, efectivamente: con zombis en el campo– o «Dice Soccer» –que como su nombre indica es un juego de dados, pero realmente divertido.



ÚLTIMAS NOVEDADES

Un tanque en el bolsillo



El popular MMO de acción «World of Tanks», de la compañía Wargaming, ya tiene su versión portátil gracias a la reciente aparición de «World of Tanks Blitz». Como el original, se trata también de un juego gratuito, con micropagos, que te permite ponerte a los mandos de un tanque para luchar contra jugadores de todo el mundo.

La segunda revolución



Si eres de los que no sueltas tu «Civilization» ni para ir al baño te encantará saber que ya está disponible en la app store de Apple (y pronto en versión Android) «Civilization Revolution 2», una versión mejorada de su antecesor, que aporta mejores gráficos y montones de nuevas unidades, tecnologías y escenarios.

Vuelve el Brujo

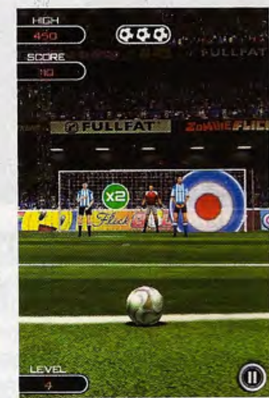
La compañía polaca CD Projekt ha anunciado que está desarrollando «The Witcher Battle Arena», un juego multijugador de tipo MOBA, ambientado en el mismo universo que los otros juegos de la serie. Estará disponible a finales de año.

Fiebre azul



El erizo azul más famoso de todos los tiempos ha vuelto a nuestros teléfonos con la llegada de «Sonic Jump Fever», un nuevo juego basado en el popular «Sonic Jump» original, pero al que añade numerosas opciones de desafíos entre jugadores para hacerlo más adictivo que nunca.

FLICK SOCCER! iOS



«Flick Soccer!» te ofrece el fútbol reducido a su mínima expresión: el disparo a puerta. Como si de saques de falta se tratase, el juego te desafía a lanzar la pelota entre los tres palos todas las veces posibles dentro de un tiempo límite. El control es tan intuitivo como eficaz: basta con empujar el balón con el dedo, dándole la dirección, la fuerza y hasta el efecto que quieras al disparo. La cosa, claro, tiene más complicaciones, como defensas que se interponen en la trayectoria del balón o dianas fijas en movimiento que flotan dentro de la portería y a las que hay que acertar.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 1,79€ / 1,82€
- **Tamaño:** 50MB / 17MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Full Fat
- **Web:** *www.full-fat.com*

NEW STAR SOCCER iOS

Este divertido juego combina elementos de rol, mánager, simulador y arcade para dar lugar a uno de los juegos de fútbol más especiales y adictivos para las plataformas portátiles. Además de algunos modos de entrenamiento y práctica, el núcleo del juego es un modo Carrera en el que te pones en la piel de un futbolista de 16 años, para controlar todos los aspectos de su vida hasta convertirle en un jugador de élite. Así, tendrás que entrenarte, mejorar tus habilidades, ocuparte de que tus compañeros (y tu novia) sean felices, podrás ir al casino a jugarte tus ganancias y hasta dejarte sobornar... y por supuesto, ¡jugarás partidos! Pruébalo y verás.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratis / Gratis
- **Tamaño:** 59MB / 47MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** New Star Games
- **Web:** *www.newstargames.com*

Hace 10 años

Pudimos gozar de un puñado de excelentes juegos modestos, mientras otras grandes producciones comenzaban a dejarse ver.

MICROMANÍA 111, TERCERA ÉPOCA

Aunque la portada fue para un juego en review, «Splinter Cell: Pandora Tomorrow», el número 111 destacó por la presencia de reportajes, con avances de «S.T.A.L.K.E.R.», «Sid Meier's Pirates!», «Vampire: Bloodlines» y «Fahrenheit».

Abril de 2004 nos trajo un montón de excelentes y variados juegos. A la sombra de los grandes títulos que aún tardarían en llegarnos, («Doom 3», «Half-Life 2», «Vampire: Bloodlines» y «Rome: Total War») la mayoría de las novedades disponibles de entonces fueron el fruto de producciones más pequeñas, pero extraordinariamente bien resueltas. Así pudimos disfrutar del rol clásico de «Arx Fatalis» (Arkane), o del combate táctico del juego de Hip Games «Kill.Switch». La velocidad estuvo presente en su versión más alocada con «Crazy Taxi 3» (SEGA), y en la más seria con las carreras de «TOCA Race Driver 2» (Codemasters). La cautivadora historia de «Syberia II» de Micro'ids vino a satisfacer la gran apetencia de aventura. La estrategia, por su parte, recibía la expansión «Thrones & Patriots» para el juego de Microsoft «Rise of Nations». Finalmente, en el ámbito de simulación, nos llegaron tres propuestas: el ferroviario «Trainz 2004» (Auran), los helicópteros de «Fair Strike» (G5 Software) y la insólita recreación de un torneo de bolos en «Fast Lane Bowling», de Lab Rat Games.



El genial «Syberia II» volvió a dar a la aventura un momento de gloria.

Todos ellos se basaron en fórmulas conocidas y géneros tradicionales, pero en un momento en el que la tendencia aconsejaba a emprender caminos más seguros hacia la acción en primera persona, el rol de los MMO y la estrategia en tiempo real.

Un encargo acertado

La única excepción entre los modestos fue quizá, «Splinter Cell Pandora: Tomorrow» que sí fue una gran producción, de Ubisoft. La compañía le había pasado los bártulos sólo un año antes a los estudios de Shanghai para que los chicos de Montreal –autores del original– pudieran concentrarse en la tercera entrega. «Pandora Tomorrow», inspirándose en la geopolítica del momento, encerraba una trama verosímil y, con apenas unos cambios en los movimientos, correcciones gráficas, un par de gadgets y la música del genial Lalo Schifrin resultó un juegazo, sólido y muy emocionante.



«Pandora Tomorrow» introdujo unas pocas mejoras respecto al primer «Splinter Cell», dando lugar a un juego sin fisuras aunque igualmente fresco.



LOS PERSONAJES DE «FAHRENHEIT»

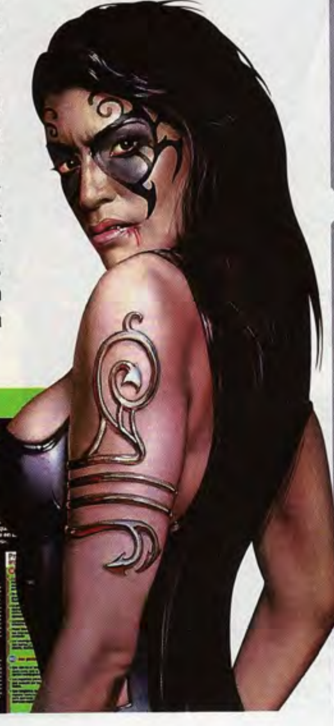
Aquellos días descubrimos el nuevo proyecto de Quantic Dream, «Fahrenheit» (conocido en EE.UU. como «Indigo Prophecy»), una aventura que meses después marcaría un hito en el género por ofrecernos una historia abierta, no lineal, con múltiples desarrollos y finales. Una característica con la que aún hoy se atreven pocos juegos. En «Fahrenheit» adoptábamos el papel de tres personajes alternativamente: el atormentado protagonista, Lucas Kane, la detective que iba tras sus pasos, Carla Valenti y su leal compañero policía, Tyler Miles.

La dinastía vampírica oculta





Dentro del "Mundo de Tinieblas" de White Wolf, el juego "Vampiro: La Mascarada" había logrado reunir a miles de aficionados alrededor de cualquier mesa para interpretar su papel como "vástago de Caín". ¡Era apasionante! La primera adaptación de "Vampiro" nos llegó a PC de la mano de Activision en 2000 con «Redemption», un gran JDR desarrollado por Nihilistic Software. Pero aquella primavera de 2004 esperábamos una nueva entrega que avanzábamos en una exclusiva. «Vampire: Bloodlines», creado por Troika Games, subía la apuesta con un desarrollo más ambicioso que nos llevaría a recorrer la historia oculta de los vampiros.





EL PROYECTO DE STALKER

Los estudios ucranianos de GSC Game World, habían publicado títulos notables como «Cossacks» o «American Conquest», pero el proyecto de «STALKER: Shadow of Chernobyl» era mucho más atrevido y ambicioso, con una tecnología propia (X-Ray Engine).

- **La inspiración de «STALKER»** procede de una película de 1979, basada a su vez en la novela "Picnic al borde del camino", en la que se establece un área de exclusión, "la Zona", afectada por la radiación y habitada por mutantes. Los chicos de GSC llevaron tal punto de partida al escenario del accidente de Chernobyl en mezcla acertada de ficción y realidad.
- **«STALKER»** se desarrolló durante seis años, como un mundo abierto a la exploración. Salió en 2007.



¡Qué difícil es quedarse con un puñado de páginas! Aquel número nos permitió asomarnos a títulos como «Flatout» o «Hitman Contracts», sin olvidar los juegos de review, pero las siguientes páginas son las que más recordamos.

«Pirates!», más que un remake



En 1987, MicroProse estrenó el genial «Sid Meie'r Pirates», uno de los títulos que más prestigio otorgaron al genial diseñador. En 2004 descubrimos una puesta al día sensacional, con batallas navales, duelos a espada, aventura, tesoros y misterios.

Dos clásicos de la infiltración





La sección de Pantallas nos descubría mucho más que el aspecto visual de dos interesantes juegos de infiltración. Por un lado el último «Thief» antes de su reciente "reboot" y por otro la acción táctica de «Republic Commando» con el motor Unreal.

Guía paso a paso para «Far Cry»



¿Cómo guiarte en un sandbox? Para «Far Cry» fue necesario volver a utilizar, como antaño, intrincados mapas. Se trataba de indicar las rutas recomendadas, las defensas, los vehículos...

MICROMANÍA 72, SEGUNDA ÉPOCA

«Ultima VIII» se descubrió al fin con el rol más prometedor. Mientras tanto, atendíamos a los anuncios del ECTS y nos llegaban novedades como «Rebel Assault» y «Cannon Fodder» que se harían un lugar entre los clásicos.

Hace 20 años

Las fórmulas clásicas del arcade y la aventura gráfica iban a seguir triunfando, pero la acción 3D auguraba una revolución.

Aunque la búsqueda de la innovación era la tendencia más influyente en aquel momento, en el número de Mayo de 1.994 nos encontramos con un montón de novedades que insistieron en toda la amplitud de las fórmulas conocidas. Nos llegaron también esperados lanzamientos que se atrevieron con propuestas más arriesgadas, meritorias sin duda, aunque fueran a necesitar aún mucho recorrido para que acabasen de cuajar. Y allá, en el horizonte, el ECTS de Londres nos permitió asomarnos al futuro, confirmando a «Doom» (Id) como el próximo bombazo. ¿Llegaría a España?

Volviendo al ámbito de lo tradicional, la aventura gráfica nos trajo grandes juegos como «Dragonsphere» y «Return of the Phantom», ambos de MPS Labs; o «The Legend of Kyrandia: Hand of Fate» la segunda entrega de la sensacional saga de fantasía de Westwood. El arcade también dio lugar a estupendas novedades como «Pinball Fantasies» (DICE) o el esperadísimo «Star Wars: Rebel Assault» (LucasArts), para los que contasen con CD-ROM. Lo más divertido del arcade, sin embargo, fue la apuesta de Sensible Software con «Cannon Fodder», un sencillo pero excelente arcade de acción bélica que se alzó como nuestro megajuego.

«Cannon Fodder» fue un arcade con acción y táctica que resultó endiabladamente adictivo.

Cuando fuimos corsarios

Completaron la batería de lanzamientos de aquel número títulos como «Sabre Team» (Krisalis), «The Lawnmower Man» (Sales Curve), «Final Fight 2» para consolas (Capcom), «Unnatural Selection» de Maxis y la adaptación de la liga NFL de Accolade, «Unnecesary Roughness». También pudimos analizar el fenomenal «Pirates! Gold», de MicroProse, una actualización del éxito original de Sid Meier que –como aquel «Pirates!» de 1987– combinaba, acción, aventura, simulación y estrategia, poniéndonos en las botas de un corsario español. ¡Una gozada! Las páginas finales de aquel número 72 se ocuparon con las guías para «Innocent Until Caught» y «Alone in the Dark 2».



«Rebel Assault» era un formidable espectáculo de Star Wars, limitado por la tecnología, pero trepidante y cautivador.

ZANTHIA DE KYRANDIA

En «Hand of Fate», el segundo capítulo en la trilogía de Westwood «The Legend of Kyrandia», la joven hechicera Zanthia, asume el papel protagonista. Kyrandia está desapareciendo y Zanthia, en contra de los consejeros del reino, se enfrenta a la conspiración de La Mano del Destino. Ella es valiente, hábil, listilla y coqueta, lo que favorece un tono cómico mucho más acentuado que en la primera entrega.

Después de echarle un vistazo a la portada, si te ibas a las páginas de los temas destacados, puede que no reparases en otros títulos importantes... Pero lo cierto es que, página a página, Micromanía 72 estaba repleto de grandes juegos.

La última cruzada contra los infieles



El acceso a la versión de preview de «Ultima VIII: Pagan» nos permitió contaros las novedades para esta entrega de la inmortal saga de rol, un juego tan prometedor y alucinante que no nos quedó más remedio que dedicarle nuestra portada. El Guardian desterraba a nuestro Avatar al remoto submundo que daba nombre al juego, "Pagan", dejándonos solitos entre infieles, elementales y demonios. ¿Nos devolvería el gran Lord British a nuestra añorada Britannia algún día?

«Ultima VII: Pagan» supuso una ruptura con lo anterior en la saga, adoptando una nueva perspectiva isométrica –un gran acierto– unos gráficos muy mejorados y escenarios más grandes para explorar.

EL FUTURO EN EL ECTS 94

La edición del ECTS primaveral del año anterior ya había dejado claro que el futuro era el CD-ROM. Futuro que había llegado con un aluvión de juegos en este formato. Los títulos «Reunion», «Harvester», «Inferno», «The 11th Hour», «Cyberwar», «Armored Fist», «Lords of Midnight» o «The Pacific Air War» iban a dejarnos un gran sabor de boca en la feria, anunciándonos un futuro muy próximo de excelentes juegos y un notable salto cualitativo en el aspecto tecnológico.

Id arrasa con «Doom»: El nuevo juego de Id, era una evolución de su anterior «Wolfenstein 3D»... ¡pero vaya salto! Se destacó como la gran sensación de la feria.

Contacto con el "shareware": El problema es que Id no tenía distribuidor en España. Y lo que tardaría. Pero gracias a la circulación de una versión de evaluación "shareware" gratuita –como con «Heretic»– casi nadie se quedó sin probar los primeros nueve niveles.

LO MEJOR DE LA FERIA DE LONDRES '94
El CD-ROM nos invade



Preview de «SimFarm», la granja virtual



Mucho antes de que ningún «Farmville» arrasase en las redes sociales, los chicos de Maxis –quiénes, sino– se atrevieron a desafiarnos con un simulador rural. Aquellos días, nos llegó la versión de preview y tuvimos que recurrir a los primos del pueblo para que nos dieran su opinión. El juego daría lugar a una excelente cosecha de diversión.

«Beneath a Steel Sky», la aventura cyberpunk



En la preview descubrimos la sugerente propuesta de Revolution, una aventura que nos lleva a un futuro distópico, en Australia, cuyo territorio está en gran parte consumido por las ciudades estado. Pese a recrear un planeta enfermo de contaminación, dominado por corporaciones y repleto de intrigas, el juego no pierde de vista el sentido del humor.

Tu compañía en «Alone in the Dark 2»



La nueva aventura de la saga de Infogrames no era tan sobrenatural, pero tenía más acción, enigmas y enemigos. Era un riesgo recorrerla solo, así que ofrecimos esta guía paso a paso.

Simulación de guerra submarina en «Subwar 2050»



La próxima frontera no es el espacio, sino el aún desconocido mundo submarino. Bajo esta premisa, MicroProse se encontraba desarrollando un formidable juego de ciencia ficción, pero dentro de su especialidad, la simulación más rigurosa. «Subwar 2050» se presentó como un reto en los abismos oceánicos difícil de rechazar.

Gaming portátil con un diseño insuperable



MSI GS70 2PE STEALTH PRO

Hasta ahora, los requerimientos de un portátil con **prestaciones** verdaderamente **gaming** parecían limitar las consideraciones del lujo en el diseño, ante el riesgo de que el precio se disparase, pero MSI ha conseguido reunir diseño y rendimiento al máximo nivel en un sensacional equipo que cuenta con poderosos componentes, una funcionalidad que prioriza su uso con videojuegos y un aspecto realmente envidiable. El **GS70 2PE Stealth Pro** es un elegante portátil de 17 pulgadas, con un cuidado exterior que, pese a su delgado **grosor de sólo 21,8 mm**, integra un procesador **Intel Core i7**, una GPU GeForce **GTX 870M** de última generación, **teclado gaming Steelseries**, red Killer WiFi y un sistema de sonido 2.1 Dynaudio de alta calidad. En definitiva, un portátil con el que tienes la garantía de poder disfrutar de los videojuegos a lo grande.

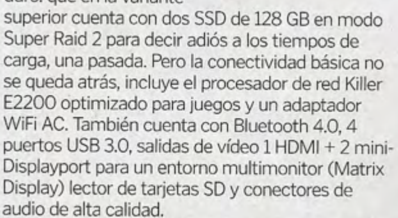
INTERÉS ●●●●●●●●●●

FICHA TÉCNICA

- **Equipo:** Portátil gaming de 17 pulgadas.
- **Procesador:** Intel Core i7-4710MQ /
- **Memoria RAM:** 16 GB DDR3 (2 x 8GB)
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 870M (3GB)
- **Disco duro:** HDD 1TB (7200 rpm SATA) + SSD 256 GB (2 x 128 GB RAID) mSATA
- **Pantalla:** 17,3" anti-reflejo (1980 x 1080)
- **Teclado:** SteelSeries iluminado multicolor
- **Conectividad:** Killer E2200 LAN / WiFi 802.11 ac y Bluetooth 4.0
- **Sonido:** Altavoces Dynaudio 2.1 / Sound Blaster Cinema + Audio Boost
- **Sistema operativo:** Windows 8.1
- **Precio:** 1.749 € (a partir de 1.479 €)
- **Web:** *es.msi.com*

CONECTIVIDAD

El equipamiento del MSI GS70 2PE Stealth Pro es soberbio incluso en el modelo de partida. Difiere en cosas como el disco duro, que en la variante superior cuenta con dos SSD de 128 GB en modo Super Raid 2 para decir adiós a los tiempos de carga, una pasada. Pero la conectividad básica no se queda atrás, incluye el procesador de red Killer E2200 optimizado para juegos y un adaptador WiFi AC. También cuenta con Bluetooth 4.0, 4 puertos USB 3.0, salidas de vídeo 1 HDMI + 2 mini-Displayport para un entorno multimonitor (Matrix Display) lector de tarjetas SD y conectores de audio de alta calidad.



DISEÑO

Uno de los rasgos distintivos del nuevo Stealth Pro es su diseño fino y su fenomenal acabado. Con unas dimensiones de 418.5 x 287 x 21.8 mm este portátil es uno de los más finos del mercado, y una de las pocas excepciones del diseño ultradelgado en el ámbito gaming. Además, pese a su formato 17" sólo pesa 2,66 Kg incluyendo la batería. El acabado, que imita al acero bruñido y con el emblema de la línea G Series de MSI, dicen lo serio que se toma el gaming. Al abrirlo, la iluminación sorprende, sin desentonar.



FUNCIONES GAMING



Aparte del potencial evidente del hardware, con la GPU GTX 870M, este portátil esconde otras funciones que los gamers sabrán apreciar. La iluminación del teclado y el touchpad tiene un sentido funcional, gracias al excelente software de configuración SteelSeries Engine. También incluye XSplit Gamecaster, una de las mejores aplicaciones para la grabación de sesiones de juego y su emisión en Twich, Youtube o UStream.

Sonido envolvente 7.1 y sin cables



CORSAIR VENGEANCE 2100

» **Headset gaming** » **Precio: 112 €**
» **Más información: Corsair**
» ***www.corsair.com***

Desde que **Corsair** se ha establecido en nuestro país, sus productos nos llegan antes y con un nutrido stock. Así podemos contar con los nuevos auriculares **Vengeance 2100 inalámbricos**, equipados con un **sonido Dolby** envolvente en 5.1 / 7.1 canales, mediante **conexión USB** y una excelente calidad de audio. Su batería proporciona una autonomía de **hasta 10 horas**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

¡Ponte en guardia!

RAZER ATROX

» **Gamepad** » **Precio: 199,99 €**
» **Más información: Razer** » ***www.razerzone.com/es-es/***

Razer ha elegido el entorno del torneo de juegos de lucha EVO 2014 de Las vegas, para presentar su nuevo ***fighting-stick*** Atrox para Xbox One. Se trata de una evolución de su anterior mando para 360 que incorporó **controladores para PC...** Algo que se espera también en el nuevo Artrox dada su conectividad USB. Este mando es **totalmente personalizable** y permite configurar las funciones y disposición de sus **10 botones** y del panel superior.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Un ratón para campeones

OZONE ARGON OCELOTE-WORD

» **Ratón** » **Precio: Por determinar**
» **Más información: Ozone Gaming** » ***ozonegaming.com***

Si quieres asegurarte el mejor rendimiento gaming en un ratón, el **Ozone Argon** cuenta con el aval de uno de los más brillantes campeones de e-Sports, el madrileño **Carlos "Ocelote" Rodríguez**. El Argon dispone de un sensor de hasta **8.200 ppp**, software de configuración, **9 botones** programables, laterales con tacto rugoso para facilitar su agarre y un sistema de control de peso.



INTERÉS ●●●●●●●●○○



Una pantalla 4K más asequible

AOC U2868PQU

» Monitor » Precio: 649 €
» Más información: AOC » *www.aoc-europe.com/es/*

Aunque no todo lo rápido que nos gustaría, los precios de los monitores **UHD/4K** siguen descendiendo, al menos, con algunos modelos. El **AOC U2868PQU** es uno de ellos y nos llega con unas caraterísicas que no están nada mal: monitor TN de 28" capaz de una resolución de **3840x2160 píxeles**, frecuencia de refresco de 60 Hz y un tiempo de **respuesta de 1 ms**. Cuenta con entradas HDMI, DVI y DisplayPort.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Chasis de acero para hardware gaming

NOX ORIGIN PAX

» Semitorre ATX » Precio: 22,90 €
» Más información: Nox
» *www.nox-xtreme.com*



El fabricante Nox ha incorporado el nuevo PAX a su serie Origin, un chasis de formato semitorre ATX con una **estructura de acero**, **iluminación** y acabado metálico brillante. Compatible con placas base **mATX**, dispone de canalización para el cableado, capacidad para gráficas de gran tamaño, hasta 4 ventiladores (1 de 120 mm incluido) y 5 unidades de disco.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Máxima velocidad para tu WiFi

D-LINK DIR-880L AC1900

» Router WiFi AC » Precio: 239 €
» Más información: D-Link » *www.dlink.com/es*



Este nuevo router D-Link ofrece unas velocidades de red nunca vistas, con una capacidad de **transmisión inalámbrica de 1900Mbps**, el tope del estándar WiFi AC. Se trata de una solución definitiva y muy optimizada para los gamers que quieran disponer de un soporte del **más alto rendimiento** de su red para, por ejemplo, la **emisión de partidas en streaming.**



INTERÉS ●●●●●●●●●○

GPU válida y precio mini

SAPPHIRE R7 250X FLEX 1GB GDDR5

» Tarjeta gráfica » Precio: 92 €
» Más información: Sapphire » *www.sapphiretech.com*

Los precios de las gráficas gaming de alto rendimiento, pueden resultar prohibitivos para muchos bolsillos... Pero, tras el rodaje de la última generación, nos llegan modelos con un rendimiento más que aceptable para los juegos actuales y un precio estupendo. La GPU de la **R7 250X Flex** de Sapphire cuenta con la arquitectura **GCN** de AMD y 640 unidades de proceso y **1 GB de memoria**.

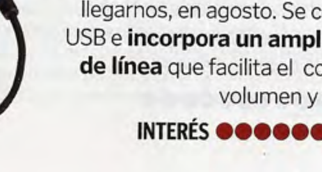
INTERÉS ●●●●●●●●○○

Estéreo amplificado multiplataforma

TURTLE BEACH EAR FORCE P12

» Headset » Precio: 60 € (aprox.)
» Más información: Turtle Beach
» *www.turtlebeach.com*

Durante la pasada feria del E3, la firma Turtle Beach, especializada en auriculares gaming, presentó una completa gama headsets para PlayStation y PC con notables prestaciones. El más modesto, el modelo **Ear Force P12**, que será primero en llegarnos, en agosto. Se conecta a USB e **incorpora un amplificador de línea** que facilita el control del volumen y del chat.



INTERÉS ●●●●●●●●○○

Gráficos a la última y coste moderado

AOC U2868PQU

» Tarjeta gráfica » Precio: 134 €
» Más información: GigaByte » *es.gigabyte.com*



La alternativa de NVIDIA para una GPU gaming de bajo precio es la **GeForce GTX 750 Ti**, que ofrece una cierta garantía de que cualquier juego te irá bien. Pero en este modelo de Gigabyte la citada GPU va un poco más allá, gracias a la **refrigeración Windforce** que eleva las prestaciones del modelo de referencia a sus **2 GB de memoria**. El precio se mantiene razonable.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Llévate la música contigo

CREATIVE MUVO MINI

» Altavoces » Precio: 59,99 €
» Más información: Creative » *es.creative.com*

Disfrutar del aire libre, la playa, la piscina o la montaña, no están reñidos con la tecnología... Pero eso sí, los nuevos altavoces **inalámbricos MUVO Mini** de Creative nos lo ponen muy fácil. Ofrecen un sonido estéreo contundente y cuentan con la **certificación IP66**, que garantiza su protección contra salpicaduras y polvo. Además, puedes cargarlos lo mismo que un móvil.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Portátil con pantalla Ultra-HD

TOSHIBA SATELLITE P50T

» Portátil » Precio: 1.499 €
» Más información: Toshiba » *www.toshiba.es*

La resolución ultra también comienza a hacerse habitual en los portátiles de nueva generación y Toshiba ya comercializa uno de sus nuevos modelos con una pantalla de esta capacidad. Con un tamaño de **15,6 pulgadas** la pantalla del nuevo Satellite P50T-B-112 es capaz de resoluciones de **3840 x 2160** píxeles. Aparte de esto, el portátil está muy bien equipado, con una CPU Core i7 y una **GPU AMD R9 M265X**.


INTERÉS ●●●●●●●●○○

REALIDAD VIRTUAL TOTAL

Finalmente, los chinos de ANTVR Technology consiguieron sus objetivos de financiación y ya se encuentran desarrollando **nuevos prototipos del kit ANTVR**. Se trata de un sistema integrado, con visor y un mando universal transformable.

www.antvr.com

ASUS ROG GX500

Dentro de la línea Republic of Gamers, ASUS prepara un nuevo portátil para juegos que supondrá una evolución con respecto a los actuales modelos. El ROG GX500, con un formato de 15,6" ofrecerá altas prestaciones gaming, **resolución 4K**, refrigeración inteligente y un **diseño ultradelgado** de 19 mm de grosor.

www.asus.com

ASUS STRIX PRO



También ASUS acaba de presentar su nuevo headset Strix Pro, que llegará al mercado a lo largo de 2014. Consiste en un modelo orientado al **gaming multiplataforma** equipado con unos potentes **inmanes de neodimio de 60 mm** para ofrecer un sonido de calidad superior totalmente inmersivo.

www.asus.com

ROCCAT SOVA

Los alemanes de Roccat han mostrado los primeros prototipos del SOVA, un **conjunto de escritorio gaming** para PC que consta de **teclado**, un **display** y de una **superficie** para el ratón integrada. De momento permanece en fase de diseño, pero la idea es llevar el juego de PC de tu escritorio al sofá de tu salón.

www.roccat.org

ASUS DOCKING STATION USB 3.0 HZ-2



Y una última novedad de ASUS, el Docking Station, que acaba de ser anunciado. Se trata de un accesorio ideado para **dotar de la máxima conectividad** a los ordenadores **portátiles**. Ofrece extensiones de puertos USB, HDMI, VGA Ethernet y sonido y permite conectar hasta 10 dispositivos adicionalmente.

www.asus.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

B-MOVE PRO GAMING PACK

Si buscas poner al día tu escritorio con un conjunto de periféricos gaming asequible, hay pocas alternativas mejores que el pack de B-Move Pro Gaming. Consta del **teclado retroiluminado N8Hawk** y del **ratón óptico BG Venom**, con un sensor de 2400 ppp. Ambos equipos cuentan con funciones multimedia y gaming. El conjunto cuesta 29,95 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.724 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

FERRARI, ÚLTIMO MODELO

De nuevo, un volante conducción de **Thrustmaster** es nuestra más clara recomendación para todos los aficionados a la velocidad. En esta ocasión se trata del **TX Racing Wheel Ferrari 458 Italia Edition**, un conjunto híbrido, compatible con PC y Xbox One. Ofrece un **enérgico motor de respuesta de fuerza,** excelente manejo y un acabado muy realista. Su precio es de 329 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

» 147,90 € » Más info.: Gigabyte » es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8120

» 137,90 €
» Más información: AMD
» www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

» 969 €
» Más información: Intel
» www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

» 239,90 € » Más información: MSI » es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y esta versión de MSI incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.



CAJA PC

CORSAIR GRAPHITE 730T

» 137,90 €
» Más información: Corsair
» www.corsair.com

Las Graphite de Corsair son excelentes opciones para el ámbito gaming. El modelo 730T, es la variante más asequible, pero permite instalar cualquier placa base (XL-ATX) con una gran amplitud de configuraciones.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

» 254 €
» Más información: Thermaltake
» es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

» 142,90 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de tercera y cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-30, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares de módulos de 4 GB (8 GB) con prestaciones similares, por unos 76 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

» 42,49 €
» Más información: ASUS
» www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

» 249,99 €
» Más información: Creative
» es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 127,90 €
- Más información: ASRock
- www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

ASUS RAMPAGE IV BLACK EDITION

- 429 €
- Más información: Asus
- www.asus.es

La nueva placa de ASUS basada en el chipset X79 (socket 2011) es impresionante para overclocking. Ofrece Bluetooth, WLAN monitorización, sonido SupremeFX y regala «A.C.IV: Black Flag»

INTEL CORE I5 4670K

207,90 € » Más información: Intel » www.intel.com

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante asequible. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

GIGABYTE GEFORCE GTX TITAN Z 12GB GDDR5

2695 € » Más información: Gigabyte
» es.gigabyte.com

¡Ya está aquí la TITAN Z! La tarjeta gráfica más imponente y poderosa que puedes instalar en un PC. Su precio está acorde con sus prestaciones, un monstruo con núcleo dual y 12 Gigas de memoria.

COOLER MASTER COSMOS SE

159,90 € » Más información: Cooler Master » www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

50 € » Más información: Kingston
» www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña, y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR 16GB DDR3-2800 VENGEANCE PRO RED QUAD-KIT

599 € » Más información: Corsair
» www.corsair.com

Aunque existen costosos kit de 64 GB con memoria hasta el estándar DDR3-3000, pocos superan las prestaciones de este conjunto Corsair Vengeance (PC3-22400) con latencias de 12-14-14-36.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € » Más información: Creative » es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

MAD CATZ PRO FLIGHT X-55 RHINO H.O.T.A.S

El esperado conjunto H.O.T.A.S. X-55 de Mad Catz llega por fin a las tiendas, para deleite de los aficionados a los **juegos de combate aéreo más rigurosos.** No obstante, es un periférico idóneo para disfrutar de una gran amplitud de simuladores. Ofrece sofisticadas funciones y cuenta con un aspecto **de lo más realista.** Su precio, 199,90 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: ASUS Rampage IV Black Edition	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GelL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: GeForce GTX TITAN Z 12 GB	2695 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	199 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	7.041 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

PÁSATE A LA IMAGEN 4K

Ya está disponible el **ASUS PB287Q**, uno de los primeros monitores con resolución Ultra-HD con precio moderado. Se trata de un panel TN de **28 pulgadas**, con una resolución de **3840x2160** a frecuencia de refresco de 60 Hz y on un tiempo de **respuesta de 1 ms,** lo que lo hace más que apto para jugar. Su precio se sitúa en 699 €.





¡Preparados para el horror!

The Evil Within

Una masacre en un psiquiátrico, una sombra asesina, ríos de sangre... ¡Esto es una gozada! Horrorosa, sí, pero gozada.

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Survival Horror**
- Estudios/Compañía: **Tango Gameworks/ Bethesda**
- Distrib.: **Koch Media**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Octubre**

www.theevilwithin.com

LAS CLAVES

- Será el **nuevo survival horror de Shinji Mikami**, gurú del género y creador de la saga «Resident Evil».
- Serás el **detective Sebastián Castellanos**, enviado a investigar una masacre en un hospital psiquiátrico.
- Tendrás que enfrentarte a **horrores reales y a alucinaciones**, aunque nunca sabrás cuál es cuál.
- El juego ofrecerá **multitud de puzles de corte sádico**, aunque lógicos.
- Podrás **crear munición para algunas de las armas** disponibles.

Primera Impresión

El regreso de Mikami al género que lo encumbró se perfila no sólo como un regreso a los orígenes del Survival Horror, sino como una aventura espectacular para amantes del gore.

La primera vez que vimos «The Evil Within» no pudimos jugarlo. Nos quedamos con las ganas, contemplando una versión alfa del juego de Tango Gameworks en la que pudimos contemplar una sucesión de secuencias que, a medida que pasaban ante nuestros ojos, nos producían sensaciones encontradas. Por un lado, a medida que la acción avanzaba, veíamos como todo se iba volviendo más ominoso, más repulsivo, más angustioso, desagradable y terrible. Por otro, eramos incapaces de apartar la mirada del monitor en que todo aquello transcurría. Es la magia del horror, del survival horror surgido de la mente de Shinji Mikami, creador de «Resident Evil» y responsable de algunas de las más inolvidables pesadillas que hemos sufrido, y gozado, en forma de videojuego.

Nuestro sueño, sin embargo, de poder manejar esa pesadilla y ser responsables de los destinos de Sebastián Castellanos, el protagonista de «The Evil Within», ha llegado a cumplirse. Sí, aún le queda por delante algún tiempo para que «The Evil Within» esté acabado del todo y perfectamente pulido, pero toda la jugabilidad, todo el diseño de acción y toda la terrorífica historia está ya definida. ¿Te atreves a entrar?

El regreso del horror

Sebastián Castellanos es detective de policía. Una llamada para investogar un incidente en un hospital psiquiátrico, algo rutinario, acaba


¡Sebastián te da la bienvenido al horror más profundo! Muertos vivientes, alucinaciones, criaturas imposibles, trampas mortales... ¡Es «The Evil Within»!



SABÍAS QUE...

...«The Evil Within» fue el primer juego para consolas de nueva generación y PC que anunció Bethesda y su primera presentación pública fue el mismo día en que Microsoft presentó Xbox One, tan sólo unas horas antes?


¡Sebastián no sabe dónde va a meterse! Parecía un atestado normal, pero se convertirá en una pesadilla.


¡Una auténtica carnicería! El horror de «The Evil Within» toca todos los palos: psicológico, gore, emotivo y visceral. ¡Es de locos!

descubriendo una auténtica masacre que parece no tener ningún sentido. Internos, personal sanitario y hasta visitantes se encuentran muertos o agonizantes. Un auténtico baño de sangre se ha producido, que deja atónito a Sebastián nada más atravesar el umbral del hospital. ¿Qué ha pasado allí?

La revisión de las cámaras de vigilancia revela... algo. Una sombra que se mueve a velocidad vértigo y deja a su paso un reguero de cadáveres. Sebastián no da crédito a lo que ve, cuando, de repente, todo se vuelve negro.

El despertar de Sebastián no es agradable. Se encuentra dolorido y en medio de un ambiente de muerte. Y no es una exageración.

MIKAMI NOS OFRECERÁ UNO DE LOS SURVIVAL HORROR MÁS INTENSOS Y ALUCINANTES DEL GÉNERO

Se encuentra rodeado de cadáveres, desorientado y sin saber qué ha ocurrido. Mientras busca las respuestas a todo lo que está pasando, su instinto le indica claramente que sólo hay una cosa que puede hacer: ¡huir de allí!

Angustia y tensión

Mikami recupera en «The Evil Within» la esencia del survival horror que lo catapultó a la fama. Y es que estamos ante un juego que combina la experiencia del gurú con la vanguardia artística y técnica. «The Evil Within» utilizará una perspectiva en tercera persona mediante la cuál obtendremos un control total sobre la situación de Sebastián en el entorno. Un entorno que, en general, resulta mucho más amenazador que los propios enemigos, y es que la ambientación lo es todo en un juego como éste.

«The Evil Within» jugará magistralmente con diversos elementos de diseño y jugabilidad. Los escenarios, decadentes, plagados de

SE PARECE A...


› AMNESIA A MACHINE FOR PIGS
Un juego donde la ambientación lo es todo, situado en el Londres victoriano de finales del s. XIX.


› OUTLAST
Un "survival horror" de nueva generación que ofrece experiencias increíblemente angustiosas.



¿Qué demente ha podido imaginar estos experimentos? A ver, un respeto. ¿Qué es eso de llamar demente a Shinji Mikami? ¡Un genio del horror es lo que es!



¡Horror extremo!, No habrá nada en «The Evil Within» que no te llegue a provocar repulsión. ¡Será terrible!

EL HORROR
Descubre la pesadilla que vas a vivir...



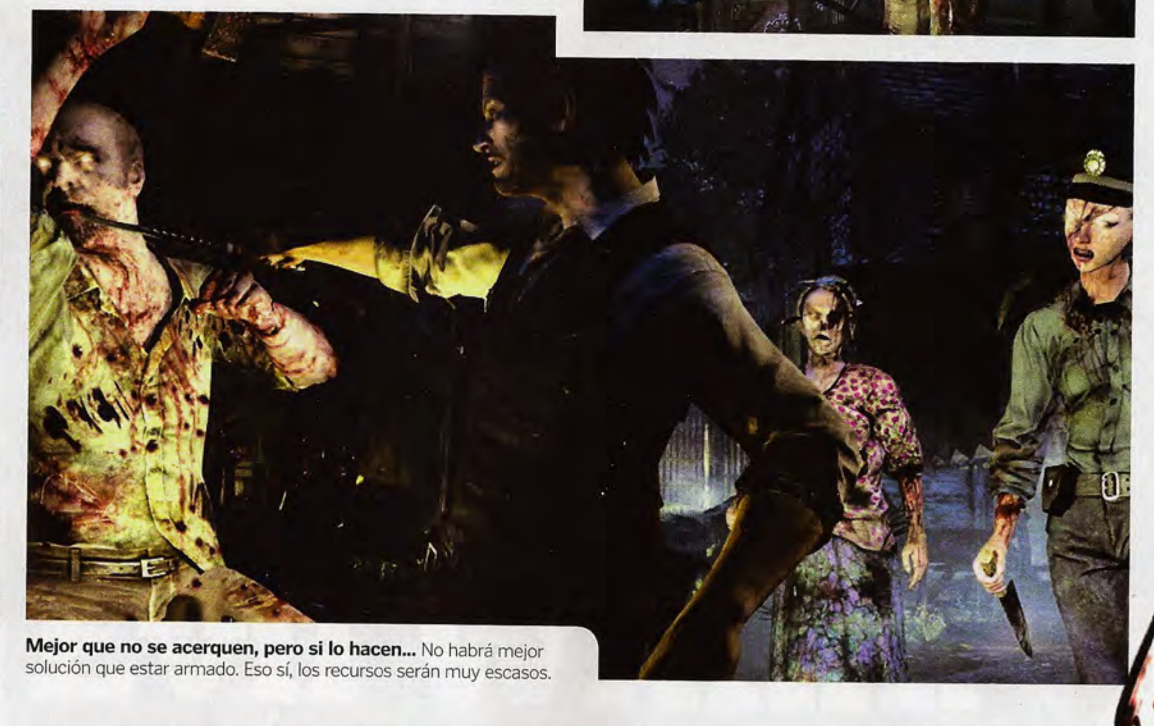
› Criaturas de pesadilla. A veces Sebastián no sabrá si está perdiendo la cabeza y lo que ve son alucinaciones, o es todo realidad y ha pasado a una dimensión de muerte y horror. «The Evil Within» jugará magistralmente con tus percepciones.



› Una legión de monstruos. Por alguna razón, Sebastián está rodeado de monstruos. ¿Está en el Infierno? ¿Es todo una pesadilla? Demasiado preocupado por sobrevivir, las respuestas llegarán poco a poco. Lo único que sabe es que hay que correr.



› Extremadamente visceral. El regreso al survival horror más genuino que representa «The Evil Within» implicará también continuas secuencias de una tremenda violencia explícita. Sangre, gore, vísceras... Prepárate para ver cosas muy feas.



Mejor que no se acerquen, pero si lo hacen... No habrá mejor solución que estar armado. Eso sí, los recursos serán muy escasos.

LA EXPLORACIÓN Y LOS PUZLES SE COMBINARÁN CON UNA ACCIÓN DE ANGUSTIOSA INTENSIDAD

detalles, con luces y sombras, habitaciones ocultas, lugares donde esconderse... La iluminación, con una oscuridad agobiante que oculta monstruos... Los zombis, las criaturas imposibles, las alucinaciones, las sombras, las voces... Y la muerte, el gore, la sangre... Todo en «The Evil Within» está pensado para aturdir al jugador y hacerle dudar de lo que ve. ¿Será todo aquello real? ¿Será una pesadilla? ¿O es que a Sabestián le ha ocurrido algo mucho peor y está en una dimensión más allá del mundo real?

Creenos, tras jugar con «The Evil Within» dudas de todo lo que ves. Y Tango y Bethesda no desvelan la trama real del juego, lo que es de agradecer, porque lo que veas te helará la sangre.

El gran enemigo

A medida que avances en la trama te encontrarás con, presumiblemente, el responsable de todo lo que Sebastián sufrirá ante tus ojos: Ruvik. Quién es y qué es será el principal enigma que tendrás que desvelar en la aventura, pero mientras das con esa clave tendrás que huir de él –que no es un humano normal, te quedará muy claro según lo veas aparecer– y resolver multitud de puzles, combatir a una infinidad de enemigos –no siempre vivos– y explorar, recoger objetos, recursos, armas, munición, y todo lo que puedas encontrar. Cualquier cosa podrá ser útil.

Algunos de estos puzles serán todo un alarde de sadismo en su mismo diseño. ¿Alguna vez has visto un cerebro? Pues te aseguramos que en «The Evil Within» vas a ver



¡No dejes que te rodeen, Sebastián! «The Evil Within» tendrá escenas en que una horda de enemigos se te echará encima . No perder la cabeza será primordial.

El regreso a los orígenes: angustia, horror y vísceras

Lo que hemos visto y jugado de «The Evil Within», que nos ha sabido a poquísimo, ha demostrado unas líneas maestras de diseño q ue nos devuelven a los orígenes del gran survival horror. Los juegos psicológicos, la ambientación claustrofóbica, el horror visceral, la angustia del miedo a lo desconocido, personajes temibles que provocan escalofríos y mucha violencia explícita visual. Para los amantes del género se nos va a hacer muy dura la espera...



¡Venid, venid, que ya veréis que sorpresa! Contra los muertos vivientes, nada como un hachazo.

Mucho más que un juego intenso. Aunque las secuencias de acción serán terribles, la ambientación global será mucho más intensa aún.

más de uno, y su esencia virtual no quitará para que alucines con lo que tendrás ante tus ojos.

Pero, como buen survival horror, «The Evil Within» no se limitará a provocarte sustos y a hacerte explorar los escenarios. Habrá que pelear, y no será fácil porque los enemigos son irracionales –son zombis en su mayoría, así que no esperes clemencia– y los recursos, escasos, desde los botiquines hasta la munición. El diseño de las armas será un punto importante en este apartado. Tendrás armas de fuego, blancas y una ballesta para la que hasta podrás crear munición especial –de fuego, explosiva, venenosa, etc.

Muchas de estas armas, por no decir ninguna, te serán útiles para evitar las trampas que te encontrarás en todos los escenarios, ya sean exteriores o interiores. Hemos estado a punto de morir triturados por unos rodillos salidos de un armario en un pasillo. ¿Qué puede haber más inesperado que eso?

Visiones y sonidos

En «The Evil Within» otra de las claves de la jugabilidad será el diseño audiovisual. Cualquier sonido y cualquier cambio de iluminación que rompan la monotonía indicarán algo. Ruvik es el perfecto ejemplo. Sus apariciones vendrán precedidas de un tenue color azul en todo el entorno y un cambio en la intensidad del sonido. ¿Qué tendrás que hacer? Pues huir y esconderte. En serio, «The Evil Within» premia la prudencia tanto como la osadía. Y en ocasiones no podrás elegir, simplemente tendrás que mantenerte vivo. Huir de algunos grandes enemigos será obligatorio. Al menos hasta que Sebastián vaya desentrañando todos los secretos de lo que le está pasando, que no serán pocos. Y es que todo eso no puede ser real. Y si lo es, mejor no pensarlo.

Alucinaciones, muerte, sangre, monstruos... ¿Por qué el horror nos atrae tanto? Quizá con «The Evil Within» tengamos una oportunidad más para averiguarlo. **A.P.R.**



¡Que corra la sangre!

BloodBath

El marqués de Queensberry puso las reglas para pelear como... nenazas. Si quieres saber lo que es combatir, espera y verás.

Una de las quejas que más tienen los fans de los juegos de lucha es su escasez en PC. Y la verdad es que por cada diez que salen en consolas, aparece uno en PC. Con suerte. Y eso que tampoco es que el género esté especialmente boyante en consolas, pero la desproporción entre un formato y otro es más que considerable. Es lo que hay.

«Bloodbath» no es que pueda tener la oportunidad de cambiar eso de forma radical. Pero si la cantidad de títulos se pudiera compensar con la brutalidad de la lucha, el juego de Freedom Factory pondría al PC a la par en un pispás. Así de salvaje es lo que se nos avecina con «Bloodbath».

El futuro es sangriento

Lo de los futuros distópicos es ya una constante en los videojuegos. Evidentemente, si todo fuera color de rosa en el futuro no habría juegos que hacer. Pero películas como Mad Max abrieron el camino estético y ético que juegos como «Bloodbath» siguen, para alegría de los fans de la acción más brutal.

En el futuro de «Bloddbath» el deporte más popular es el que da nombre al juego. Una especie de arena de gladiadores en la que no hay reglas, las peleas son multitudinarias y a muerte y, para redondear la faena, todo está plagado de trampas que no hacen distinción entre los luchadores que pisan la arena. Vamos, que si alguien sale vivo, es casi un milagro.

«Bloodbath» se perfila como un juego de lucha atípico, que recuerda a aquellos primeros juegos 3D de PlayStation Y Saturn: «Tekken», «Toh Shin Den», etc. pero si aquellos se distinguían por sus combates uno contra uno, ahora el caos y la cantidad es lo que manda. Y la brutalidad,

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Lucha**
- Estudios/Compañía: **Freedom Factory**
- Distrib.: **Badland**
- Idioma: **Español (textos)**
- Fecha prevista: **Julio 2014**

freedomfactorystudios.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción y lucha**, en el que combatirás en violentos combates sin reglas.
- La acción se situará en un futuro distópico donde **el combate a muerte** es el deporte más popular.
- Podrás elegir entre **seis personajes diferentes**, cuyas habilidades irás mejorando.
- Habrá cinco escenarios, **cinco arenas diferentes**, en las que combatir.
- Habrá **cuatro modos diferentes de juego**, tanto en solitario como por equipos.

Primera Impresión

El combate por el combate. La lucha más violenta y sin límites que puedas imaginar, llegará en un juego no apto para espíritus sensibles. Un juego de acción y lucha diferente a otros.



¡Empieza el combate de tu vida! Además, tómalo literalmente, porque en «Bloodbath» lo que estará en juego es tu vida. La sangre inundará la arena.



El caos es la clave del combate más salvaje

No se puede decir que «Bloodbath» vaya a ser un juego de acción típico. Freedom Factory lo define, genéricamente, como un hack'n slash, pero lo que realmente definirá a su juego es su brutalidad, el caos, lo salvaje, lo tremendo del diseño de personajes, armas y combos. Será como si cogieras las influencias de películas como Gladiator y Mad Max, un toque de «Skyrim», algo de lucha libre mejicana y más sangre que en un banco de la Cruz Roja.



¿Cuál será tu asesino? «Bloodbath» ofrecerá seis tipos de personaje diferentes a elegir.



Las reglas son que no hay reglas, Los combates serán violentos y brutales, sin límites. Y, para redondear, la arena estará llena de trampas.

claro. De hecho, recuerda más a algún juego que se quedó en el tintero –cancelado y censurado– como «Thrill Kill», donde la lucha era tan surrealista como sus personajes.

PREPÁRATE PARA PARTICIPAR EN LOS COMBATES MÁS BRUTALES, SIN NINGÚN TIPO DE REGLAS

Luchadores sin piedad

Los personajes de «Bloodbath» no serán demasiado. Tan sólo seis. Pero su estética, sus habilidades, sus armas y los combos que podrán desarrollar con ellas te permitirán elegir entre estilos diferentes para adaptarse a diferentes modos de pelear.

Las armas que tendrás a tu disposición serán de todo tipo, pero todas cuerpo a cuerpo: cuchillos, machetes, mazos, martillos de guerra, katanas, bates... un arsenal de lo más variado para que el combate sea lo más salvaje y sangriento posible. «Bloodbath» también ofrecerá movimientos finales, a lo «Mortal Kombat», para acabar con tus rivales de la manera más tremenda que puedas imaginar.

Además, los modos de juegos disponibles –cuatro– te permitirán participar en la lucha de forma individual o colectiva. Podrás jugar en solitario en modo individual o en multijugador, todos contra todos, aunque también existirán combates por equipos, con un máximo de seis jugadores en la arena, así que preparar tácticas de combate en que también puedas aprovechar el potencial de las trampas del escenario podrá ser vital.

No hay muchos juegos de lucha en PC, y menos como «Bloodbath», como comentábamos al comienzo de estas líneas, pero si te gusta el caldo vas a tener dos tazas. O cuatro. O seis. Lo que nos espera con el juego de Freedom Factory nos va a poner los pelos de punta y, si te gusta la lucha y la sangre, vas a disfrutar como un enano. **A.P.R.**

SE PARECE A...



› KILLER IS DEAD
Lo surrealista de la acción y la brutalidad de los combates son puntos que tienen en común.



› STRIDER
Acción y combate en el remake de un clásico, con unos resultados realmente impresionantes.

¡HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLA!

SID MEIER´S CIVILIZATION BEYOND EARTH

Recursos agotados, superpoblación, guerras, nuevas reposiciones de "Pretty Woman"... ¡Ya es demasiado! Hay que salir del planeta como sea y construir un nuevo futuro para la humanidad.

Ha pasado ya algo más de un mes desde el E3, y si justo antes de su celebración pudimos descubrir el aspecto de la nueva entrega de «Civilization», tras su presentación en la feria de Los Ángeles lo hemos podido jugar, en una versión aún muy verde, sí, pero que nos ha permitido disfrutar de las numerosísimas novedades que «Beyond Earth» tiene preparadas para los fans de la estrategia, en general, y de la saga de Firaxis, en particular. Nos encanta «Civilization», no es ningún secreto, así que, sí, lo decimos ya para que nadie se llame a engaño: antes de ponerle las manos encima ya nos tenía entregados. Pero aun así, las sorpresas no han sido pocas... y todas para bien.

Explorando el planeta

La versión que pudimos probar hace unas semanas nos situaba en los primeros pasos del desarrollo de una colonia recién asentada. Apenas sin estructuras ni unidades, todo estaba por descubrir. Lo bueno... y lo peligroso. En los planetas de «Beyond Earth» la premisa del diseño de jugabilidad será similar a la de «Civ V»: mapa dividido en casillas hexagonales, niebla cubriendo el terreno inexplorado y varias facciones humanas asentando sus colonias en puntos distribuidos por todo el mapa de juego. Cada unidad, con sus puntos de movimiento y acción limitados por turno, y cada estructura, dispuesta paraa cumplir sus funciones, bien sean de producción de unidades o gestión de recursos.

Las unidades básicas iniciales re recordarán en sus funciones a las de anteriores juegos. Las unidades exploradoras no sólo llegan algo más lejos que las militares, sino que pueden excavar y explorar –como arqueólogos– restos de civilizaciones alienígenas extintas que nos pueden servir para aprender y evolucionar técnicamente, o para dejarlas como puntos de interés, que también favorecerán la evolución, pero en un sentido diferente, cultural.

Las unidades militares básicas se encargarán de vigilar, repeler y combatir a los enemigos. Éstos podrán tener la forma de especies alienígenas que irán desde una especie de cruce entre escorpion y cucaracha gigante, gusanos gigantes blindados con exoesqueleto que excavan la tierra y aparecen por donde menos lo esperas, gigantescos kraken marinos que pueden atacar desde la costa... Son sólo algunos de los ejemplares que nos hemos encontrado en nuestra partida, pero habrá muchos más. Y luego estará el resto de humanos, claro, que intentarán lograr la victoria imponiéndose a los demás por distintos tipos de victoria. Como nosotros, por supuesto.

Mientras exploramos el mapa para descubrir recursos podremos to-

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/2K Games**
- Fecha prevista: **24 de octubre de 2014**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **estrategia por turnos**, continuación del estilo y jugabilidad de la saga «Civilization».
- **La acción se desarrollará en planetas alienígenas**, en que distintas facciones humanas lucharán por la supremacía y la victoria.
- Tres Virtudes definirán tu evolución y estilo de juego: **Armonía, Supremacía y Pureza.**
- La evolución y el desarrollo de tu civilización no será lineal, gracias al sistema de **diseño de la nueva red de tecnología.**



¡«Civilization» conquista el espacio! La humanidad busca un futuro más allá de la Tierra y las distintas facciones lucharán por la supremacía alienígena.

ASIMILAR O CONQUISTAR, LA DECISIÓN ES TUYA

Uno de los factores más atractivos y originales de «Civilization Beyond Earth» se encuentra en el diseño de las virtudes y cómo explotarlas afectará tu estrategia y tu modo de jugar. La asimilación e integración de la Armonía, la estricta observancia de la Pureza o la explotación tecnológica de las antiguas civilizaciones alienígenas de la Supremacía marcarán tus posibilidades y opciones de victoria.

- **¿Te puede beneficiar el factor alienígena?:** Fauna y flora extraterrestres implican peligro, pero... ¿y si pudieras sacar algún beneficio de ellos? La Armonía aboga por estudiarlos e integrar en tu humanidad ciertas ventajas para habitar el entorno, al igual que sacar partido de la tecnología de civilizaciones extintas.

- **¿O prefieres una humanidad aséptica?:** Las dos virtudes que abogan por la humanidad sin mancha ofrecen dos variantes. La Pureza mantiene una estricta disciplina enque ni biológica ni técnicamente se mezcla con lo alienígena. La Supremacía aprovecha toda la tecnología, pero al mismo tiempo mantiene la base biológica pura, sin influencia ni asimilación de las posibilidades que los nuevos planetas te ofrecerán en este sentido.


¿Qué estilo de juego usarás? Las infinitas posibilidades de juego de «Beyond Earth» vendrán definidas por tu evolución en la red de tecnología y por la virtud elegida: Armonía, Supremacía o Pureza.



parnos con muchos de estos rivales –que se pueden convertir en enemigos o aliados–, trazar rutas comerciales con ellos –y entre nuestros propios asentamientos– o con las criaturas alienígenas. Y ellos connosotros. Las ciudades y asentamientos podrán defenderse de forma autónoma, como en «Civ V», con lanzamiento de cohetes si el enemigo se encuentra a su alcance. Pero nuestra unidades tendrán otro enemigo propio de la superficie del planeta: el miasma.

El Miasma se encontrará en ciertas áreas del mapa y es una especie de atmósfera enrarecida producida por el planeta que puede envenenar a nuestra unidades, dañándolas. Aunque a veces es inevitable pasar por las casillas con Miasma, será conveniente evitarlas, aunque, quién sabe, lo mismo resulta que es benficioso en ciertas circunstancias...

Evolución y victoria

Las unidades podrán evolucionar de forma individual, adaptándose a tu estilo de juego. Podrás elegir entre una evolución dirigida, de forma discreta, o adaptada a toda la producción de unidades. Y esta evolución también dependerá no sólo de ciertas opciones que tendrás a tu disposición, sino de la Virtud escogida. Las Virtudes podrían equipararse a ciertas políticas en anteriores juegos, y serán tres: Supremacía, Pureza y Armonía. Cad una tendrás us ventajas e inconvenientes, y te llevarán a


¡Descubre un universo lleno de vida! La vida alienígena puede ser hostil, pero también te podrá otorgar un montón de beneficios si la estudias.



adaptarte al medio alienígena, dominarlo a tu antojo o ignorarlo y combatirlo. La opción será tuya, y al elegir una u otra, como siempre, potenciarás ciertas habilidades y restringirás otras. Todo es cuestión de hacer que el juego se adapte a tu estilo de juego y reaccione según tus decisiones.

Aquí, posteriormente, nos topamos con la gran innovación de «Beyond Earth» sobre anteriores juegos de «Civilization»: la red de tecnología. A diferencia de los anteriores juegos, donde la evolución tecnológica es lineal y precisa de pasos concretos en sucesión para llegar a un gran logro, en «Beyond Earth». Es, literalmente, como una telaraña, pudiendo avanzar en tres niveles en cada tecnología. Dependiendo de nuestro estilo de juego será más interesante ir por un lado u otro, pero además, según lo que descubramos explorando el planeta en que nos asentamos, podría ser también importante aprovecharnos y realizar un salto hacia una tecnología concreta, avanzando mucho de golpe. Es parecido a lo que ya ocurría con la exploración de las ruinas en «Civ V», pero aquí las opciones se abrirán muchísimo más, y dispondrás de muchas alternativas a elegir.

Todo lo visto en «Beyond Earth» nos ha encantado, incluyendo el nuevo interfaz y el diseño visual, futurista, minimalista y que cuadra perfectamente con la ambientación. Falta poco para que juguemos nuestro primer turno, de verdad, y ya estamos impacientes. **F.D.L.**

¿QUIÉN CONQUISTARÁ EL FUTURO Y LA NUEVA HUMANIDAD?

Las nuevas facciones de «Civilization Beyond Earth», aunque basadas vagamente en culturas actuales, no ofrecen un referente histórico real como venía sucediendo hasta ahora en los juegos de la saga. Una auténtica tabula rasa en la que dibujar, con más libertad que nunca, tu futuro.



Protectorado Kavithan: Su líder es Kavitha Thakur, de la que sus seguidores aseguran que nació el 1 de junio, 17 años antes del Gran Error, lo que la haría tener 200 años. Sus puntos fuertes son religión y cultura, y los débiles la ciencia y el entrenamiento militar.



American Reclamation Corporation: La tercera mayor economía del mundo y la primera megacorporación tiene de líder a Suzanne Marjorie Fielding, de orígenes afromexicanos. Posee gran fortaleza en ciencia y producción, y como puntos débiles, religión y cultura.



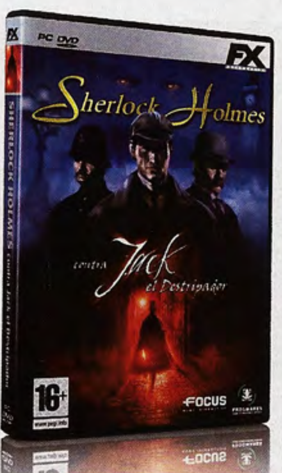
People's African Union (Unión Popular Africana): Samatar Jamar Barre lidera la PAU. Un experto en diplomacia, salud y crecimiento, no es tan hábil en temas religiosos o productivos, procede de una larga estirpe de diplomáticos Somalíes.





Cooperatova Pan Asiática (Pan Asian Cooperative): De padre camboyano y madre china, Daoming Sochua fue educada en la tradición. Es una experta en cultura, ciencia y energía, aunque diplomacia, religión y lo militar no son su fuerte.





micromanía te regala

Sherlock Holmes contra Jack el Destripador

Un sangriento asesino está matando prostitutas en Londres y Scotland Yard no sabe qué hacer. ¡Que llamen a Sherlock Holmes!

Ahora tienes una nueva oportunidad para conseguir una de las aventuras más fascinantes de la saga de «Sherlock Holmes». Para resolver los crímenes de Jack el Destripador en el Londres victoriano, vas a tener que poner a funcionar tus neuronas al máximo y ser extremadamente cuidadoso y meticuloso en el examen de pistas y recogida de pruebas. ¿Quién es el misterioso Jack?

La historia se alía con el videojuego y se combina, en una mezcla fascinante, con uno de los personajes más carismáticos de la novela de detectives de todos los tiempos: el mismísimo Sherlock Holmes.

Materia gris

«Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» es una aventura enormemente respetuosa con la Historia y con los terribles crímenes que sacudieron Londres durante semanas, y que cesaron tan de repente como comenzaron. Aunque la verdad so-

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX


Una recreación exacta de los crímenes del Destripador. En la aventura, los hechos históricos se recrean al milímetro.


Una nueva perspectiva. Esta es la primera aventura de la saga de Sherlock Holmes que te permite usar perspectiva en tercera persona.

bre la identidad de Jack el Destripador nunca se supo oficialmente –o, al menos, no existe una versión convincente basada en pruebas contundentes sobre quién era el asesino–, la oportunidad de meterte en la piel de Holmes y descubrir la verdad está a tu alcance. Tendrás que tomarte las cosas con calma para acumular pruebas y examinar pistas. Podrás recorrer el Londres de finales del siglo XIX, recreado de forma fabulosa, plagado de multitud de personajes secundarios y con una atmósfera alucinante, que te hará sentirte como si hubieras viajado atrás en el tiempo. «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» es un desafío fascinante para los fans de la aventura con una mente inquisitiva. Como tú.

SHERLOCK... EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 177...

La aventura más rompedora de la saga de Frogwares protagonizada por Sherlock Holmes fue uno de los juegos más destacados del número 177 de Micromanía, en Octubre de 2009. No sólo por su calidad y lo atractivo de su trama, sino por su innovación en la saga.

Mezcla elementos históricos desde la propia trama, fotografías, diseño de época y hasta urbanismo londinense, con pura ficción, algo que no había sucedido antes en los juegos de Sherlock Holmes, pero es que además, en cuanto al diseño de la acción, «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» también mostró elementos inéditos.

El diseño de puzles y de la investigación también se alejaba de la habitual estructura de las aventuras de Holmes, siendo ahora mucho más elaboradas, variadas y complejas que nunca.



CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de «Sherlock Holmes» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista –impreso más abajo, tras el punto 3– y tu email.



3 Introduce la clave impresa abajo, respetando las mayúsculas, y tu dirección de email. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM234CPC84

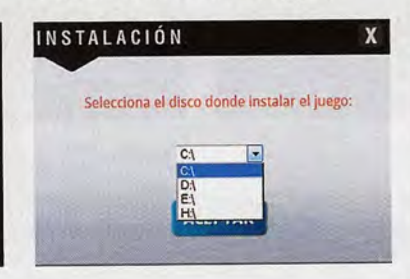
1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que tiene que haberte llegado a tu dirección de email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como te hemos explicado más arriba.



2 Ya tienes activa tu copia de «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador». Para comprobarlo, en "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si tienes más de un juego FX, pincha sobre «Sherlock Holmes contra Jack el Destripador» para acceder a tu área privada y poder instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB, Directx 9.0 (GeForce 6600, Radeon X1300)
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2, Athlon X2
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB, Direct X 9.0 (GeForce 7600, Radeon X1600)
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICRO...

NO TE PIERDAS...

BATTLEFIELD HARDLINE

«Battlefield» cambia de registro. Jugamos la nueva entrega de la saga y te contamos todo lo que puedes esperar de ella.



DEMONICON

El rol vuelve al mundo de The Dark Eye. Prepárate para enfrentarte a las criaturas más temibles de la fantasía.



DIVINITY ORIGINAL SIN

Otra saga de rol que da un giro sobre los juegos ya conocidos. La acción cooperativa te espera en el juego de Larian.



SACRED 3

Y más rol para el verano. Llega «Sacred 3» y también abunda en las opciones de multijugador cooperativo.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
9/2014
Printed in Spain


A NEW BEGINNING